Dibuj
Líder en sueños impresos
43
$14.00
2.50
www.editoposter.com
ESPECIAL DE
ANIMALES 2
-OSOS
-SIMIOS
-ELEFANTES
CÓMIC:
MONTAÑAS DEL SUR
POR AUGUSTO MORA
CONTINUAMOS CON
FRANK MILLER Y...
¡MUCHO MÁS!
EDS
DESIGN
erik.eds@gmail.com

aprende a dibujar en los Talleres

COMICMANÍA 2005

Taller de Dibujo

- anatomía
- perspectiva
- movimiento
- luz y sombra

18 y 19 de Marzo
10 hrs. de duración
De 11:00 a 14:00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

Taller de Técnicas

- gouache
- acuarelas
- entintado
- técnicas digitales

19 y 20 de Marzo
10 hrs. de duración
De 11:00 a 14:00 hrs.
y de 15:00 a 17:00 hrs.

Inscripciones abiertas

1. Realiza tu pago de $250.00 en cualquiera de las sucursales de HSBC, a la cuenta 6129378213 a nombre de Juan Antonio Flores Valdovinos.
2. Después de pagar, entra a nuestra página www.comicmania.com.mx haz click en la sección Talleres y llena la hoja de registro con los siguientes datos:

- nombre
- edad
- dirección
- teléfono
- e-mail
- estilo de dibujo
- taller elegido

Esta es la impresión que te ponen trás haber pagado Es de vital importancia que lo incluyas en tu hoja de registro con todos tus datos para asegurar tu lugar en el taller que escogiste.

así es la ficha

no te preocupes por el material, comicmanía te lo regala.

Talleres
Concursos
Juegos

Conferencias
Proyecciones
Disfraces

EXPO REFORMA
del 18 al 20 de marzo. de 11:00 a 19:00
Morelos 67, Col. Juárez (entre Bucareli y Reforma)
cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo

COMICMANÍA 2005
www.comicmania.com.mx

www.comicmania.com.mx

Editorial

WWW.EDITOPOSTER.COM

Juntos otra vez. Dado el éxito de nuestro número más reciente sobre animales y gracias a todas las cartas que nos llegaron, decidimos hacer un segundo número en el que abarcáramos más especies, las poco comunes y que creemos pueden serles de mucha ayuda en su formación, agradecemos de antemano a todos los que nos lo solicitaron. También contamos con la participación en cómic de un creativo (al que no pudimos contactar para una entrevista, pero esperamos próximamente tener algo más de él) muy talentoso llamado Augusto Mora, quien posee un estilo por demás original y una historia poco común. Tenemos también a una colaboradora de DibujArte que platica con ustedes sobre reflexiones que tal vez puedan interesarles. Esperamos este número sea de su agrado. Como recomendación, no pueden perderse este mes la película que recientemente acaba de salir en formato DVD y VHS, Mulan de Walt Disney.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

Índice

Animales 2
Frank Miller (segunda parte) 22
Platica entre monita y moneros I 24
Cómic Montañas del sur 38
Artículo Flores 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #43 SEGUNDA QUINCENA DE ENERO 2005
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel. 5541-0006 Director

DIRECTORIO

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón 156. México, D.F. CP 06400
Tel. 1323-0-100
5541-0006

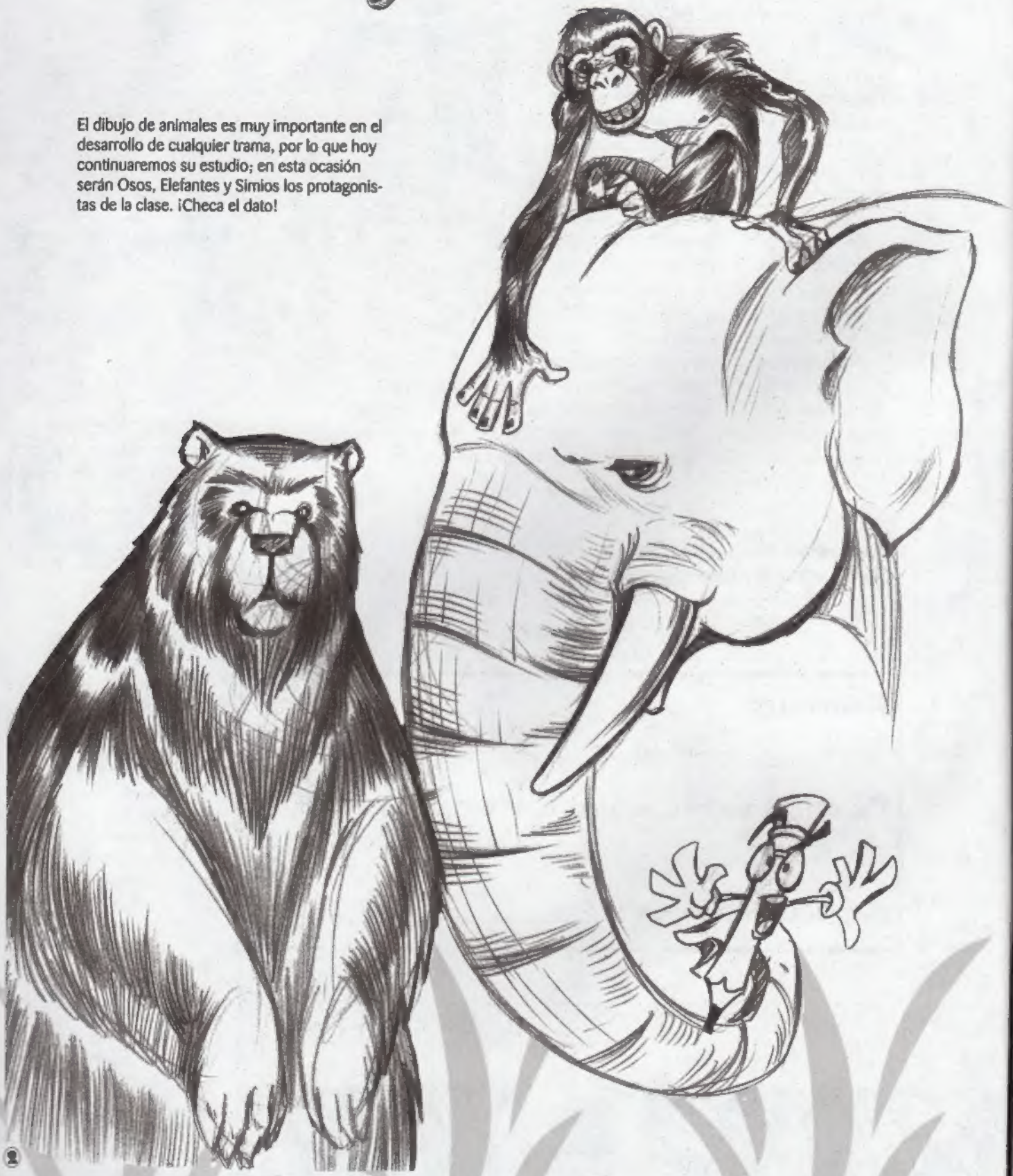
Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable
Carlos Carbajal Cuevas
Director
Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño
Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores
Juan Carlos Hernández
Clases de Dibujo
Lilian Ramírez
Asistente
Augusto Mora
Cómic
Angel
Tozani
Portada
Ro. Ma.
Corrección de Estilo
EDITOPOSTER
Preprensa
Miguel Ángel Ruiz
Circulación

Publicidad comercializada por: TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegroup.com

ANIMALES

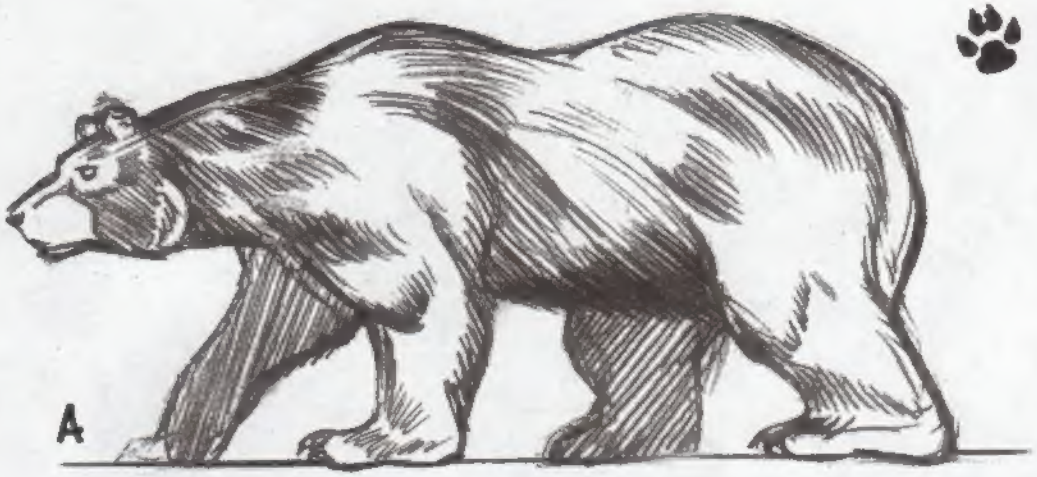
Juan Carlos Hernández
"Angel"

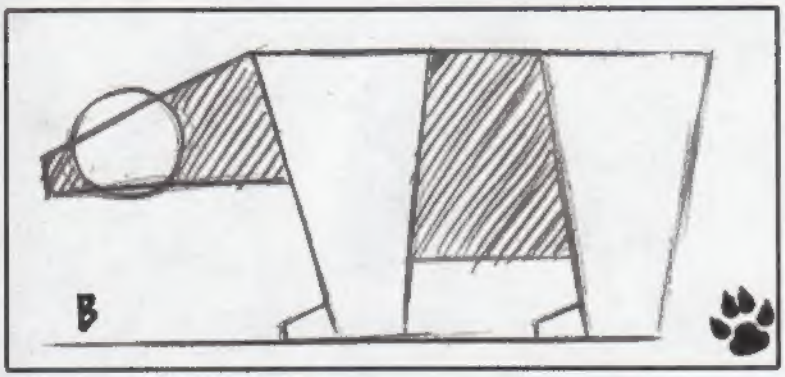
El dibujo de animales es muy importante en el desarrollo de cualquier trama, por lo que hoy continuaremos su estudio; en esta ocasión serán Osos, Elefantes y Simios los protagonistas de la clase. ¡Checa el dato!



OSOS

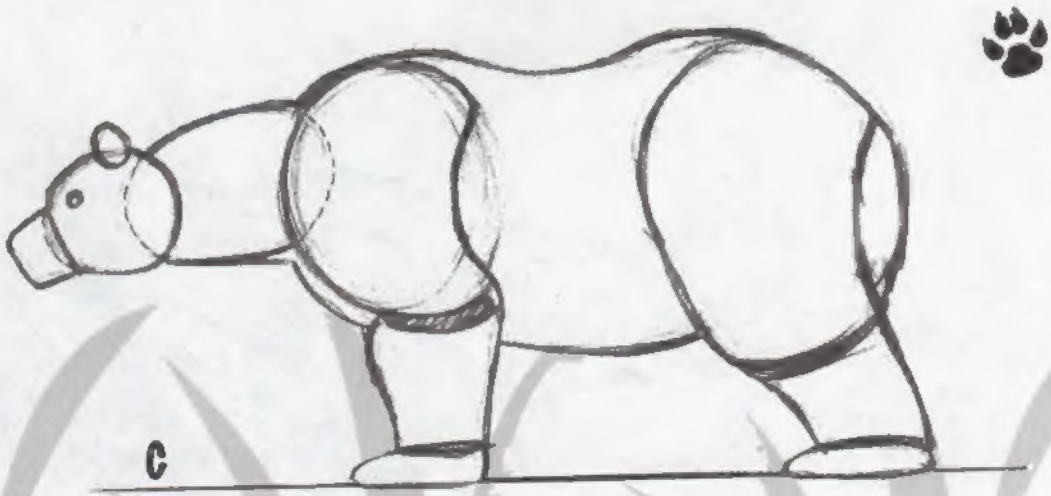
A. Los Osos son animales grandes, robustos, peludos y muy peligrosos, estas características son las que debemos tener en cuenta desde un principio para ir comprendiendo su naturaleza.



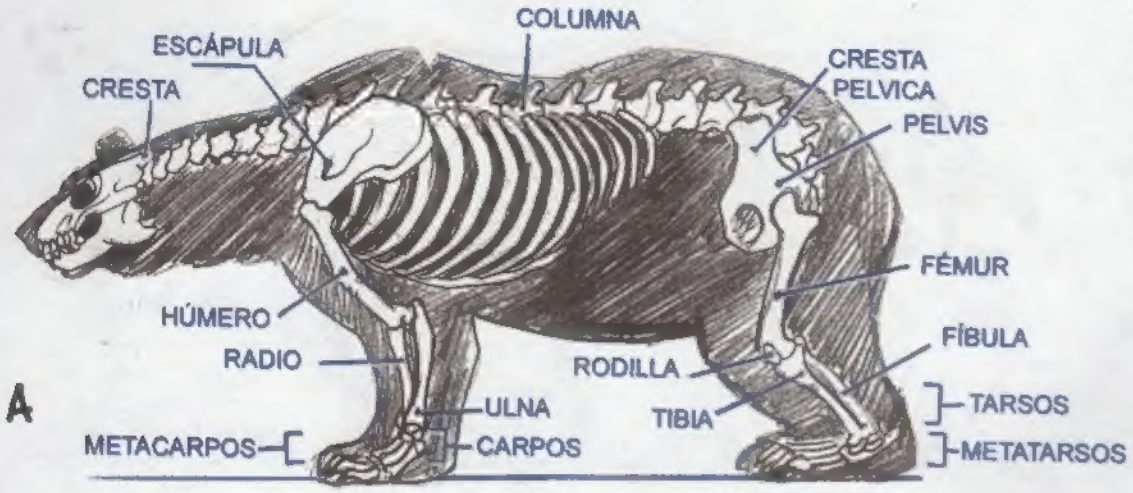


B. En este boceto geométrico el Oso fácilmente puede interpretarse con trapecios y formas cuadradas, elementos que nos ayudaran a comprender sus líneas.

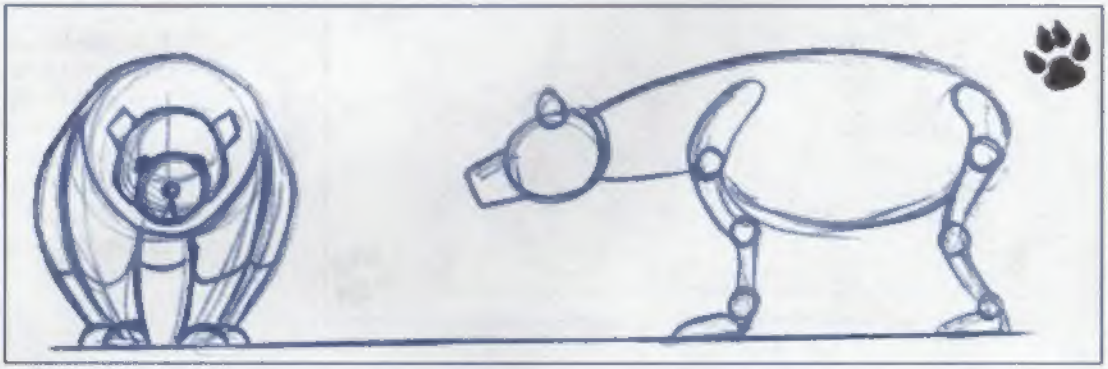
C. En este ejemplo podemos apreciar una interpretación mucho más definida y estética; checa que el Oso al ser muy robusto, la figura geométrica con la que lo visualizaremos, será el óvalo.



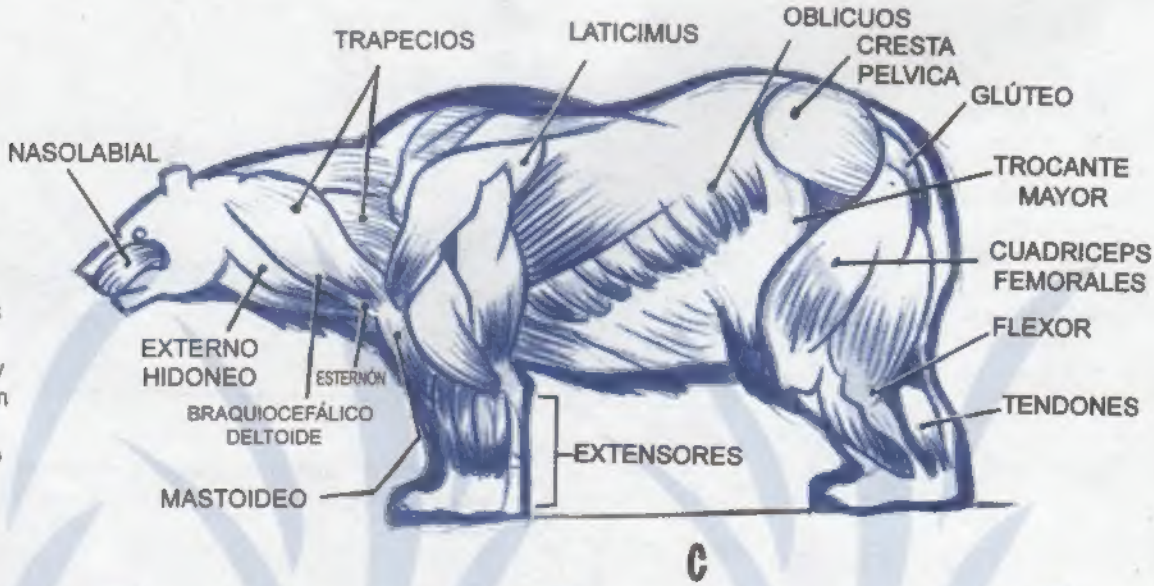
Es esencial que procures un trazo suave y relajado para que puedas desarrollar, sin ningún problema, la estructura ovalada de un Oso.



A. El esqueleto del Oso es grueso y fuerte, pero hay algo que lo caracteriza de otros cuadrúpedos, sus rodillas corresponden más a las del ser humano.



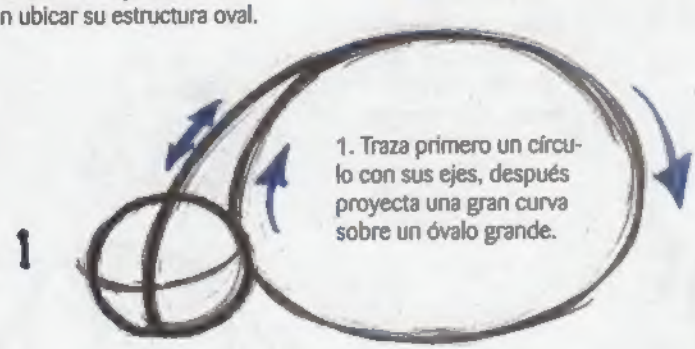
B. El Oso, visto de frente y de perfil, muestra este sistema geométrico de las rodillas.



C. Como todo buen animalotote, el Oso tiene una de músculos que lo hacen ser extremadamente fuerte y poderoso, y aunque en realidad no se logran apreciar por su grueso pelaje, están ahí.

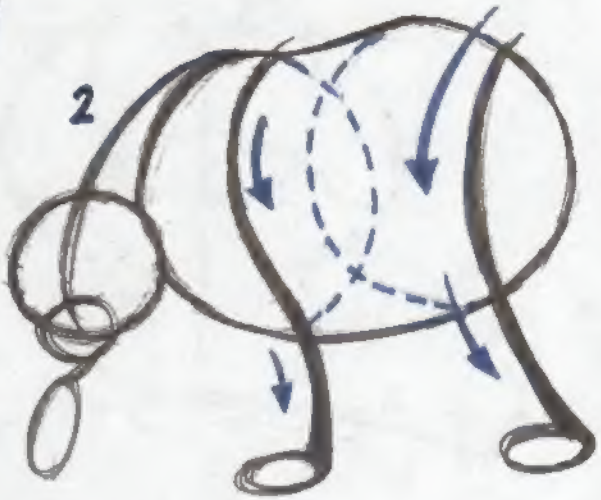
Juan Carlos Hernández
"Angel"

Para comenzar a dibujar un Oso, basta con ubicar su estructura oval.

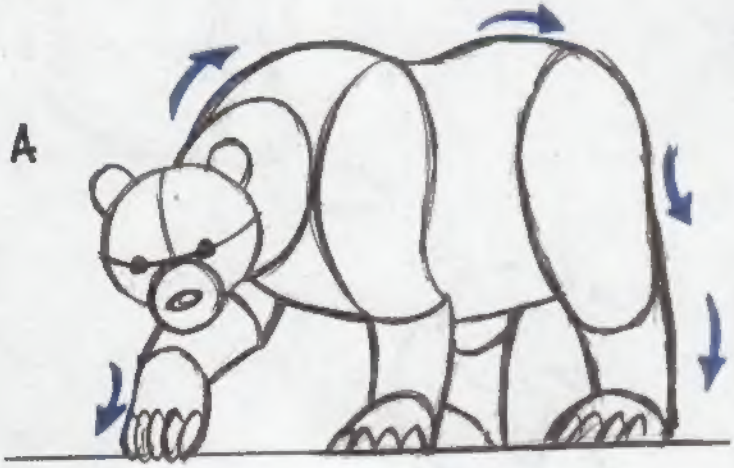


1. Traza primero un círculo con sus ejes, después proyecta una gran curva sobre un óvalo grande.

2. Desliza ahora el lápiz, como se muestra en el ejemplo, para definir las patas.



A. Checa en este ejemplo que la estructura ovalada del Oso nos permite rotarlo sin perder su eje de equilibrio; para desarrollarlo recuerda que debes trazar líneas curvas de manera suave y ligera.

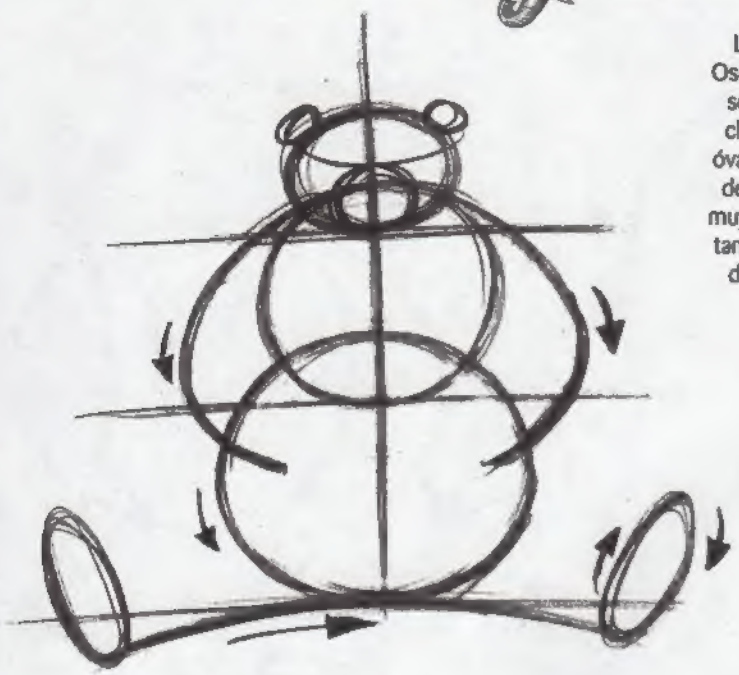


B. Después de trazar su estructura geométrica procedemos a "forrarlo" de pelo. Recuerda nuestras ediciones anteriores donde enseñamos a dibujar cabello, el principio es el mismo.

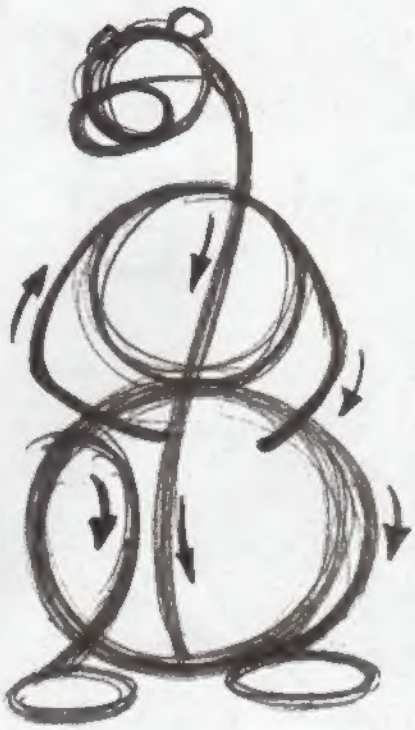
C. Sus patas delanteras son casi como nuestras manos, de cinco dedos, pero con la diferencia que todos apuntan hacia el frente. Observa el movimiento de muñeca que le permite al Oso asir sus alimentos. Su estructura también es ovalada.

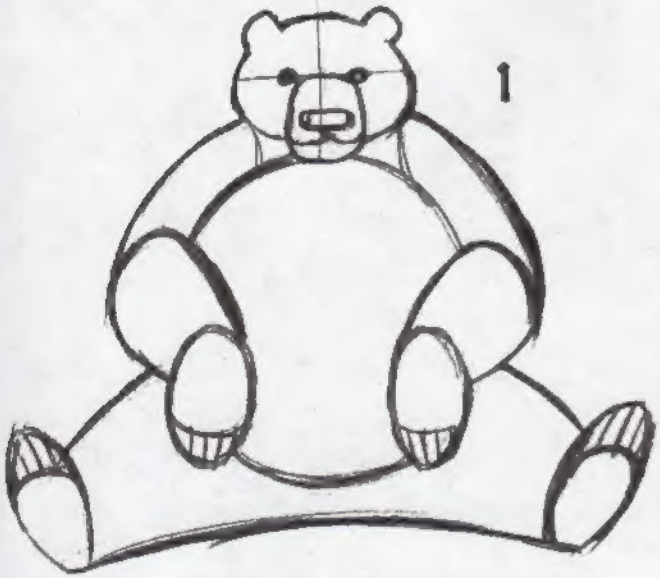
C

Juan Carlos Hernández
"Angel"



La estructura del Oso es relativamente sencilla por el hecho de tratarse de óvalos, sin embargo, debemos observar muy bien su comportamiento a través de diferentes poses.





1

1. Oso sentado, checa como su estructura se estrecha verticalmente, es decir, se encorva. Ésta es una posición relajada, aquí las líneas deben ser suaves.

2. Si deseamos que nuestro Oso se levante, levantamos toda la estructura, ésta se estira.

2

Es muy clásico relacionar a los Osos con las cosas tiernas y hasta fresas, sin embargo, son animales que en cualquier momento pueden explotar.

ACTITUDES

1. Un Oso tranquilo, contento por tener paz y seguramente un buen tarro de miel.

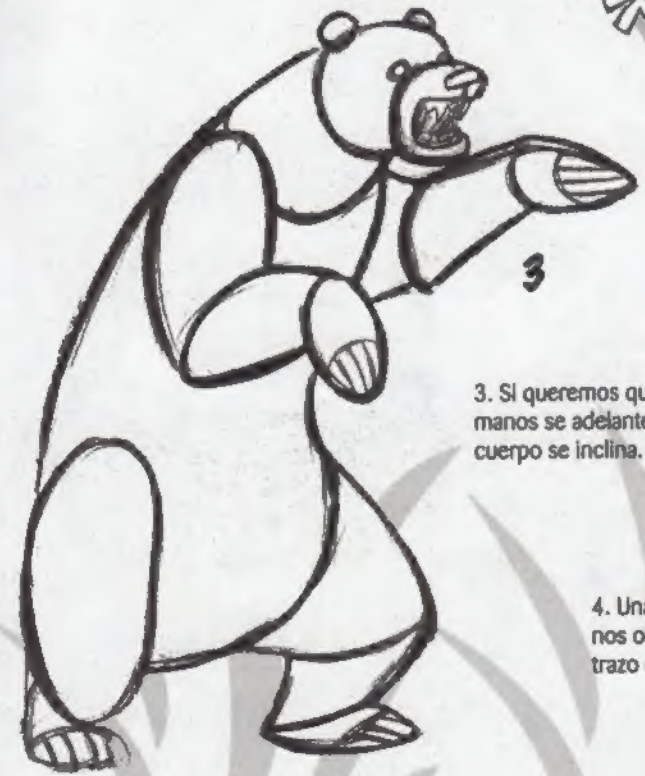
2. Curioso, el Oso se levanta en sus patas traseras para ver mejor lo que le rodea.

Bueno, ahora chequemos algunas poses del Oso en sistema geométrico, checa que cada movimiento refleja una actitud distinta en el Oso, por lo que debemos siempre contar con buena documentación.

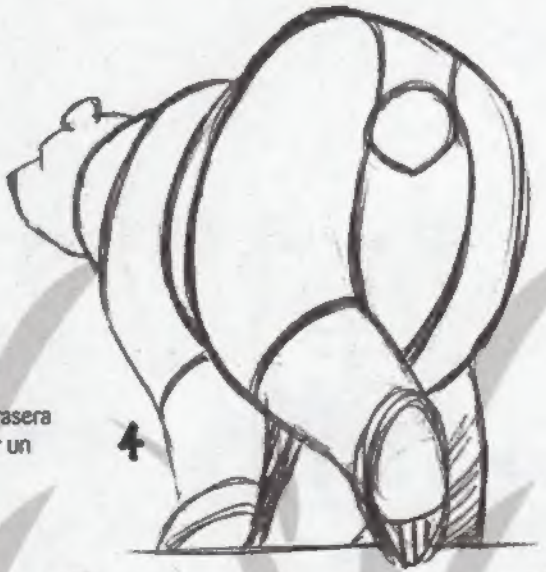
ACTITUDES

1. Inquieto y hasta molesto, el Oso ruge, levanta los brazos, avanza, es hora de correr.

2. Aburrido de ser la comidilla, el Oso se va tranquilamente, ¡adiós!

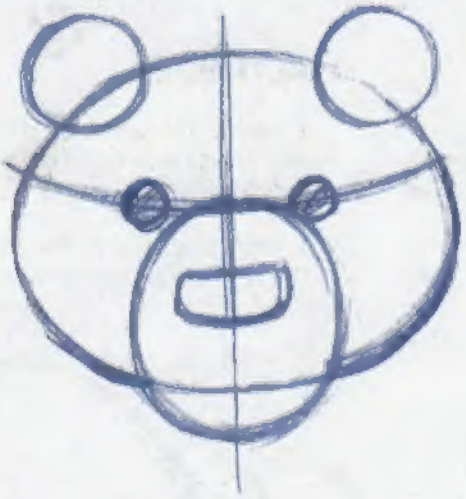


3. Si queremos que sus manos se adelanten, el cuerpo se inclina.



4. Una bella toma trasera nos obliga a ejercer un trazo de óvalos.

Veamos ahora la forma más práctica de trazar la cabeza de un Oso...



1

1. Primero debemos trazar nuestro sistema oval, en el que ubicamos ojos, hocico, nariz y orejas. Checa que todos los elementos coinciden con los ejes X, Y. Observa también como se respetan estas proporciones a la hora de "ataviarlo" con pelo y trazos mejor definidos.

2

2. En este ejemplo el labio nasolabial del Oso es mucho más ancho y robusto, esto debido a su tamaño y alimentación. Su movimiento es el mismo que vimos en nuestra edición 37, donde revisamos a los canes.

3. Ahora en este ejemplo podemos apreciar al Oso rugiendo, el músculo nasolabial se eleva y permite que las fauces se abran, mostrando los dientes y arrugando la nariz, esto le da a nuestro Osito un aspecto mucho más aterrador a la hora de definirlo con los detalles del pelo, arrugas y encías.

3

Éstas son las estructuras básicas de los diferentes tipos de Osos...

1. Oso Negro, estructura redonda.
2. Oso Grisly, estructura cuadrada.
3. Oso Pardo, estructura rectangular.
4. Oso Polar, estructura triangular.

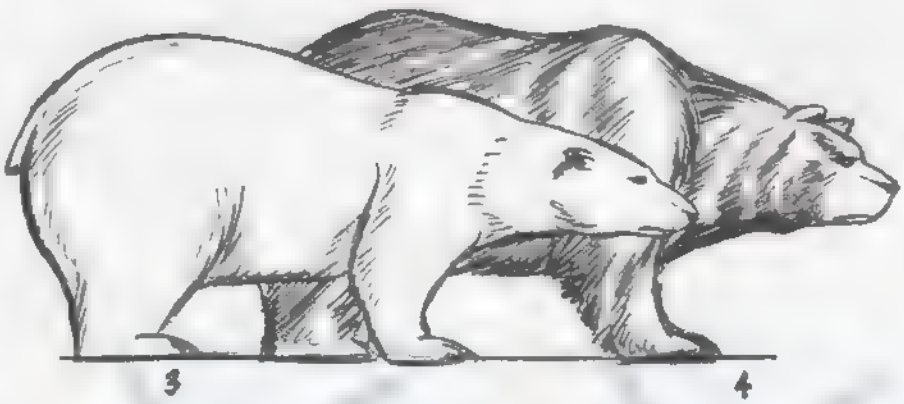
Bueno, veamos ahora las distintas clases de Osos, no crean que todos son iguales, cada uno tiene sus propias características, así que pica, lica y califica...

1. Primeramente tenemos al Oso Negro, éste es relativamente pequeño, habita en México y en E.U.A., su complexión es casi redonda y su cuello es corto.

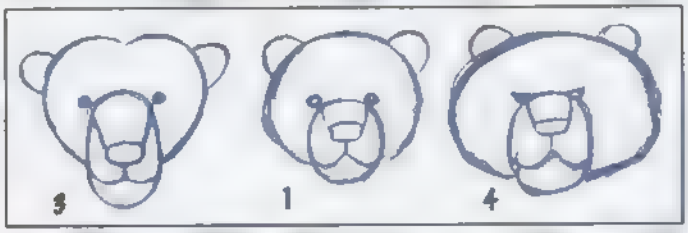
2. El Oso Grisly es más grande y robusto, su hocico es largo y su pelo más encrespado, habita al norte de E.U.A. y Canadá. Checa que su estructura es un poco más largada y encorvada.

3. El Oso Polar es alargado y de una estructura más aerodinámica debido a que es el Oso que pasa más tiempo en el agua. Su cabeza es afilada y sus orejas mucho más pequeñas.

4. Por último, tenemos al gran Oso Pardo, este gigante es el más robusto y poderoso de todos, habita en Europa del Norte y su estructura es cuadrada, también su cabeza es mucho más tosca.



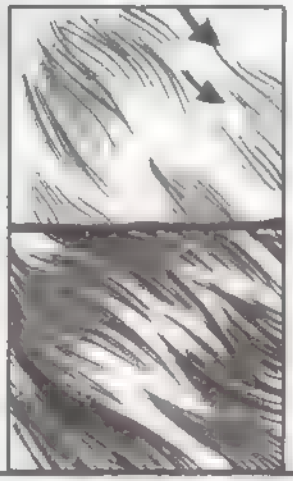
También las cabezas identifican a los Osos...



La cabeza del Oso Negro (1) es de estructura redonda, mientras que la del Oso Polar tiene forma como de corazón y la cabeza del Gran Pardo es ovalada y robusta, al igual que su hocico.

Es importante que observes detenidamente estas diferencias, ya que dependiendo la situación que quieras recrear en dibujo, es la imagen que debes procurar.

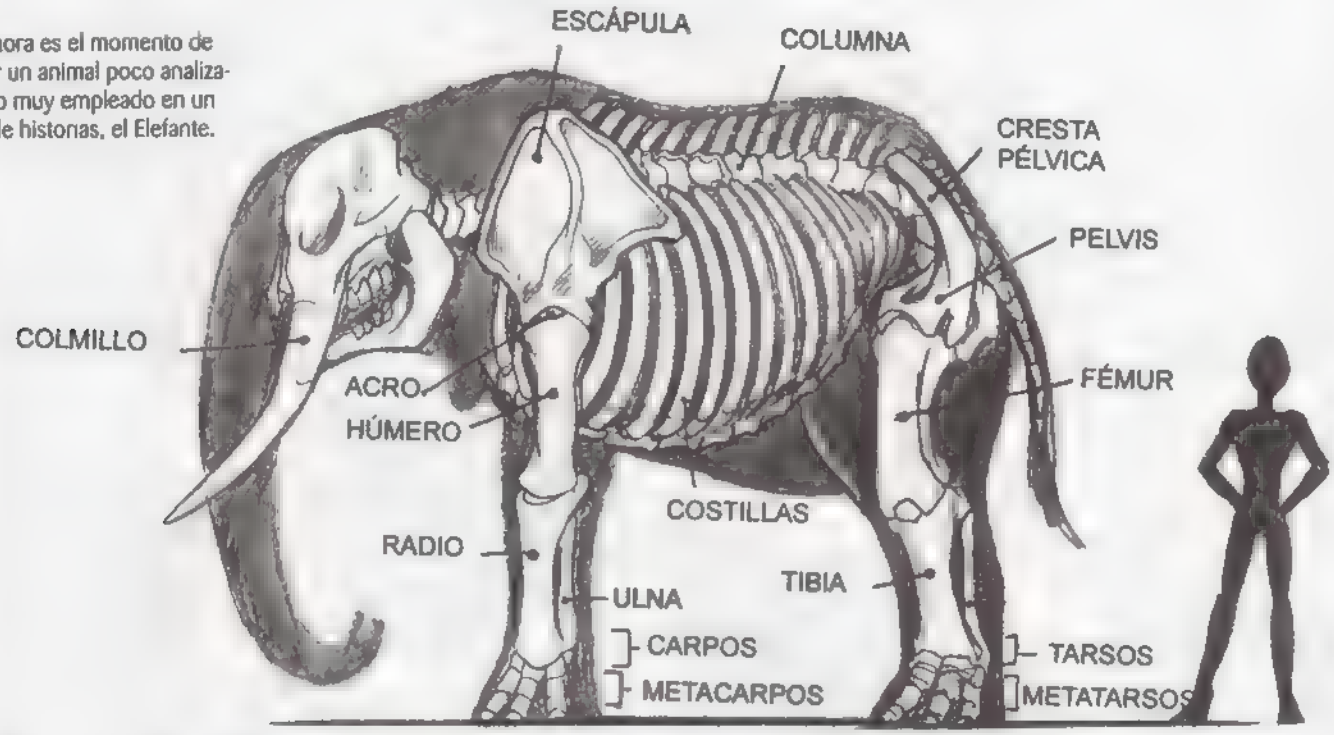
Los Osos pueden ser los protagonistas de muchas historias, es muy enriquecedor que los conozcas para experimentar con ellos en un sin fin de escenarios, pues como habrás notado, hay Osos para toda ocasión, incluso existen los Osos Sociales.



¡Ahh!, algo muy importante dentro del dibujo de Osos es el pelo; con trazos suaves y ligeros podemos desarrollar un pelambre sencillo, ideal para un Oso Polar. En cambio, si acentuamos los trazos, obtendremos un pelambre mucho más denso y perfecto para un Gran Pardo.

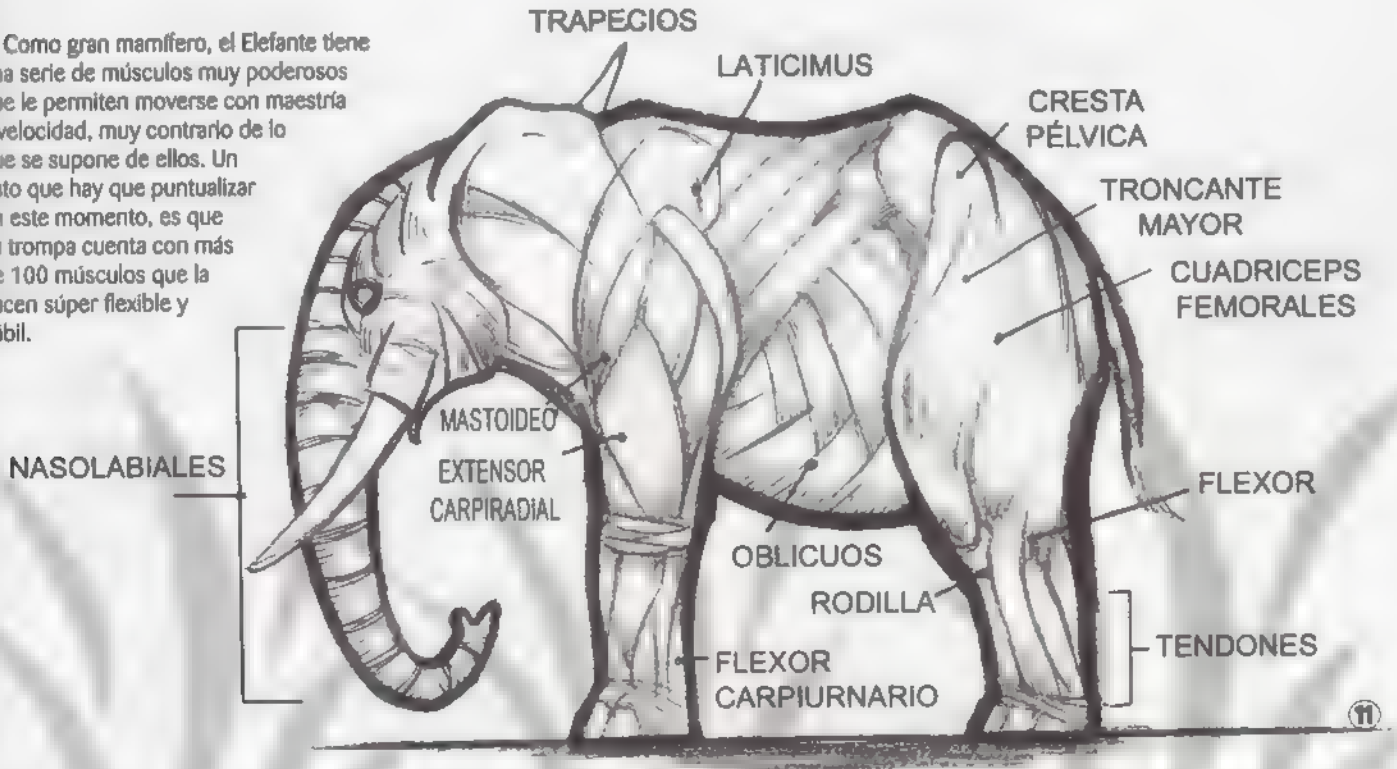
ELEFANTES

Bien, ahora es el momento de estudiar un animal poco analizado, pero muy empleado en un sin fin de historias, el Elefante.

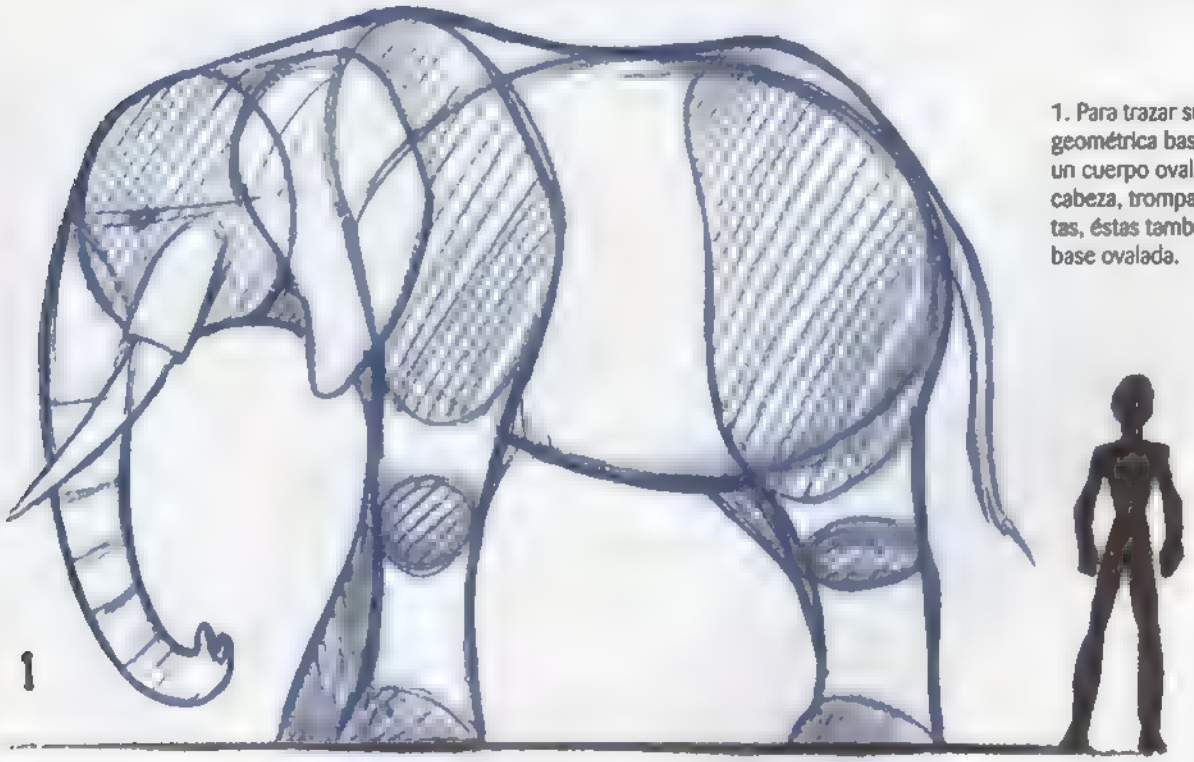


1. Primeramente debemos conocer un poco sobre su estructura ósea, que a diferencia del resto de los cuadrúpedos, la suya se caractenza por un detalle, por demás particular, las rodillas no son invertidas. Checa el dato en el esquema de arriba.

2. Como gran mamífero, el Elefante tiene una serie de músculos muy poderosos que le permiten moverse con maestría y velocidad, muy contrario de lo que se supone de ellos. Un dato que hay que puntualizar en este momento, es que su trompa cuenta con más de 100 músculos que la hacen súper flexible y hábil.

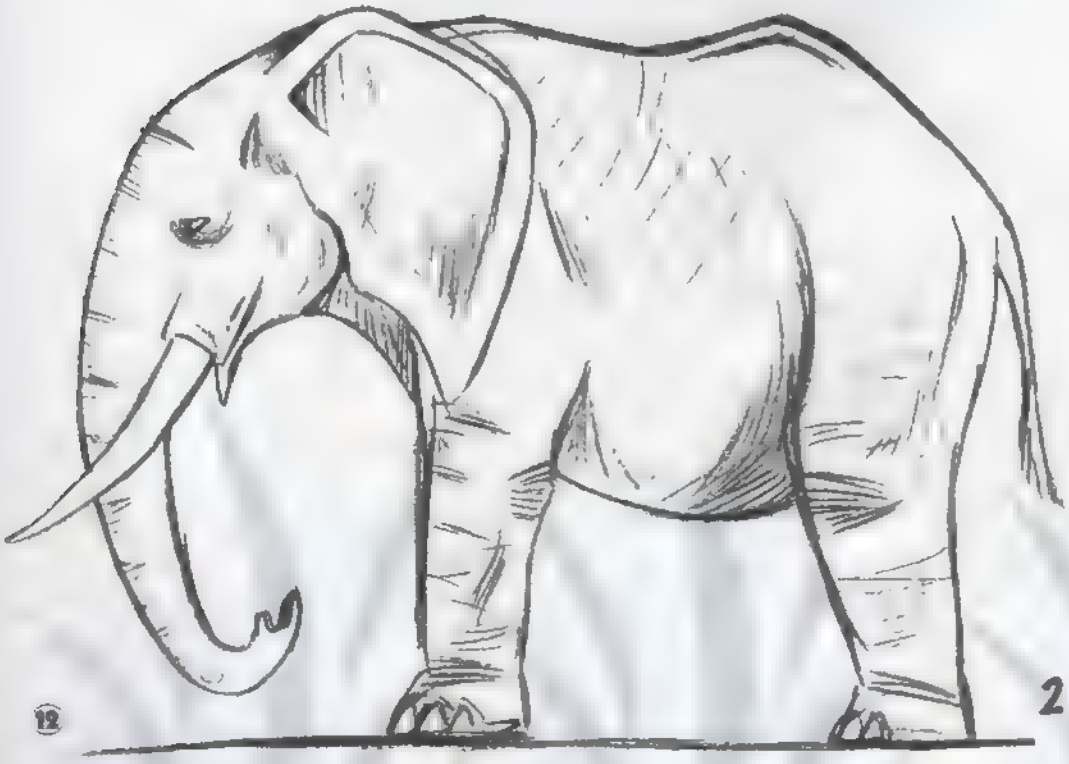


Bueno, el esqueleto del Elefante es algo muy complicado como para verlo en un sólo numero, pero para su mejor comprensión no hay nada mejor que el clásico sistema geométrico, en el que se interpreta a la perfección su estructura y proporciones.



1

1. Para trazar su estructura geométrica basta con definir un cuerpo ovalado, así como cabeza, trompa, orejas y patas, éstas también tienen una base ovalada.



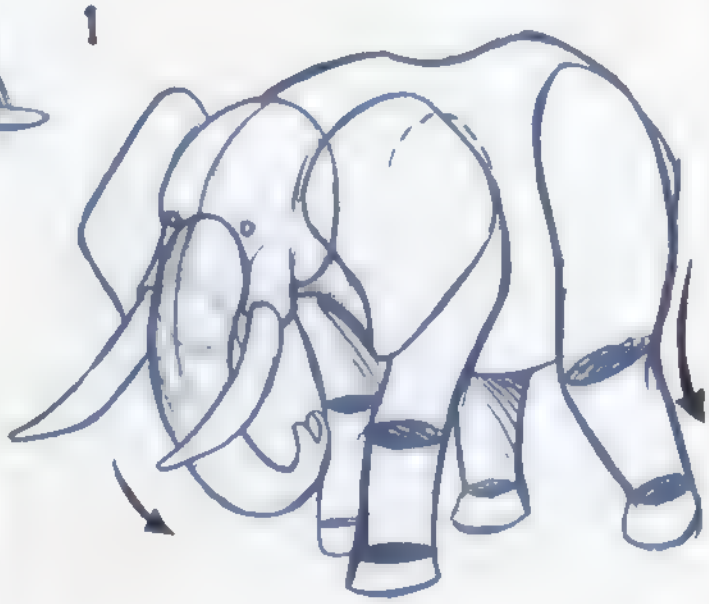
2

2. Una vez definida su estructura geométrica procedemos a estilizar el dibujo con los detalles representativos de todo paquidermo, arrugas, arrugas y imás arrugas!, mismas que le dan volumen y textura a la piel.

Comprender la estructura básica del Elefante, es muy sencillo, basta con visualizar al paquidermo como una gran esfera para trazar su cuerpo.

1. Un círculo con ejes será la cabeza, mientras que un gran óvalo fungirá como cuerpo. Trázalos con suavidad.

1

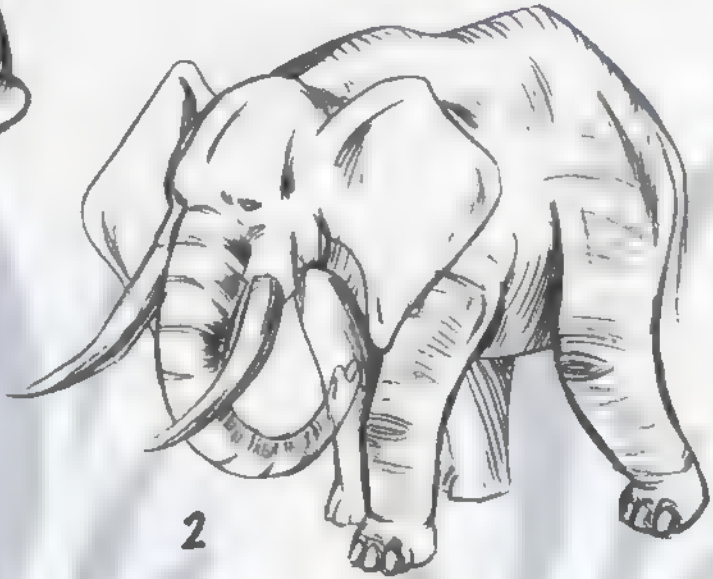


Comencemos a mover nuestro sistema geométrico para comprender un poco el movimiento del Elefante.

1

1. Primero trazamos, en base a óvalos, el cuerpo del Elefante en tres cuartos, para que a partir de este trazo, continuemos con los demás elementos. En realidad su desarrollo es sencillo si sueltas la mano y trazas suavemente las líneas curvas que los conforman.

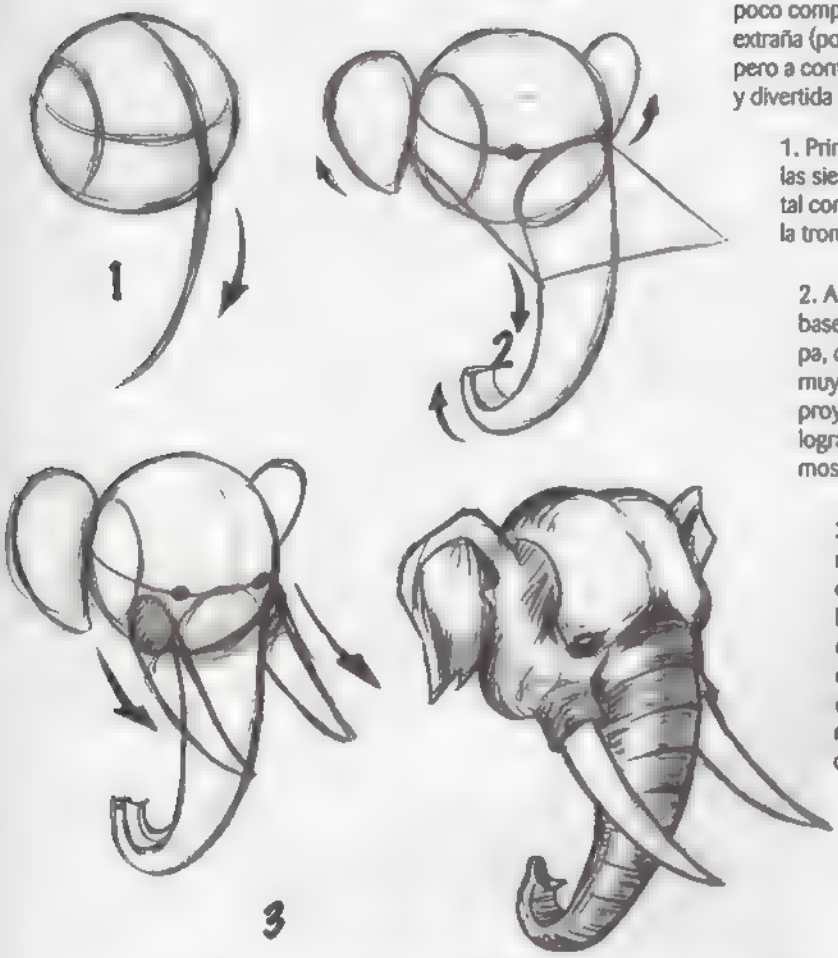
2. En su estilización emplearemos arrugas, ya que la piel del Elefante es rugosa y muy gruesa. En este caso te presentamos un Elefante Africano, que es mucho más grande y robusto, su característica más notoria es el tamaño de las orejas, que utiliza para abanicarse y mantenerse fresco. Otro detalle representativo de esta especie, son los colmillos, mucho más largos y hasta torcidos.



2

Juan Carlos Hernández
"Angel"

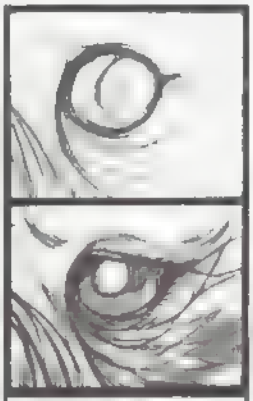
Ahora vamos a trazar la cabeza del Elefante, que es un poco compleja al ser de una estructura ósea medio extraña (por eso de la trompa y los colmillos de fuera), pero a continuación te mostraremos una forma sencilla y divertida para trazarla...



1. Primero hay que trazar una esfera, segmentala para establecer las sienes. Inmediatamente trazamos una línea curva descendente, tal como lo muestra la imagen, esta línea servirá como base para la trompa.

2. Ahora procedemos a trazar en base a óvalos las orejas y la trompa, que en si es cilíndrica, observa muy bien la curvatura de ésta y la proyección de los colmillos que logramos con el cuadro que sacamos de la cabeza.

3. Haz visto de donde sacamos los colmillos, de abajito de los ojos, pues al tratarse de los colmillos superiores, salen del frente de la boca. En este caso proyectamos un par de colmillos sin tanto detalle, con menos curvaturas para que comprendas bien su trazado.



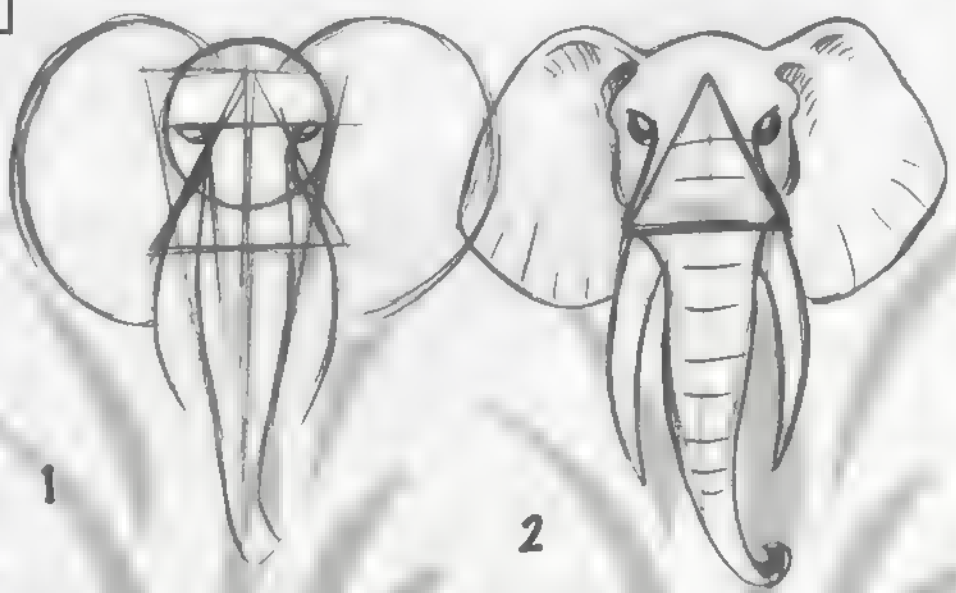
Para darle la apariencia rugosa a la piel del Elefante, basta definir con líneas mixtas, es decir, líneas suaves y rígidas. En este ejemplo, rodeamos el ojo del paquidermo, primero con líneas suaves, para después contrastarlas con rígidas, esto nos da una apariencia rugosa en la piel.

Finalmente tenemos una cabeza de Elefante detallada con sus respectivas arrugas y pliegues de piel, ésta debe corresponder a la estructura que trazamos.

Para dibujar la cabeza del Elefante de frente es muy fácil, sólo sigue estos pasos...

1. Traza primero un sistema geométrico, un círculo con ejes, una recta vertical para la trompa y un par de óvalos para las orejas. En este punto, hemos trazado un triángulo que nos servirá para ubicar los ojos como el nacimiento de los colmillos.

2. Nota como el dibujo definitivo corresponde a la perfección con la estructura geométrica que trazamos. El triángulo es esencial para definir un volumen en el rostro de nuestro Elefante. ¡Ahh!, las orejas tienen pliegues en la parte inferior, no lo olvides.

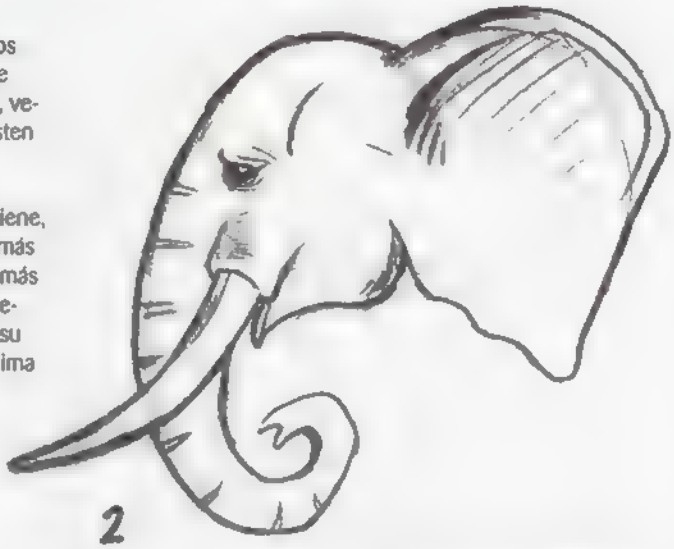


Juan Carlos Hernández
"Angel"

1

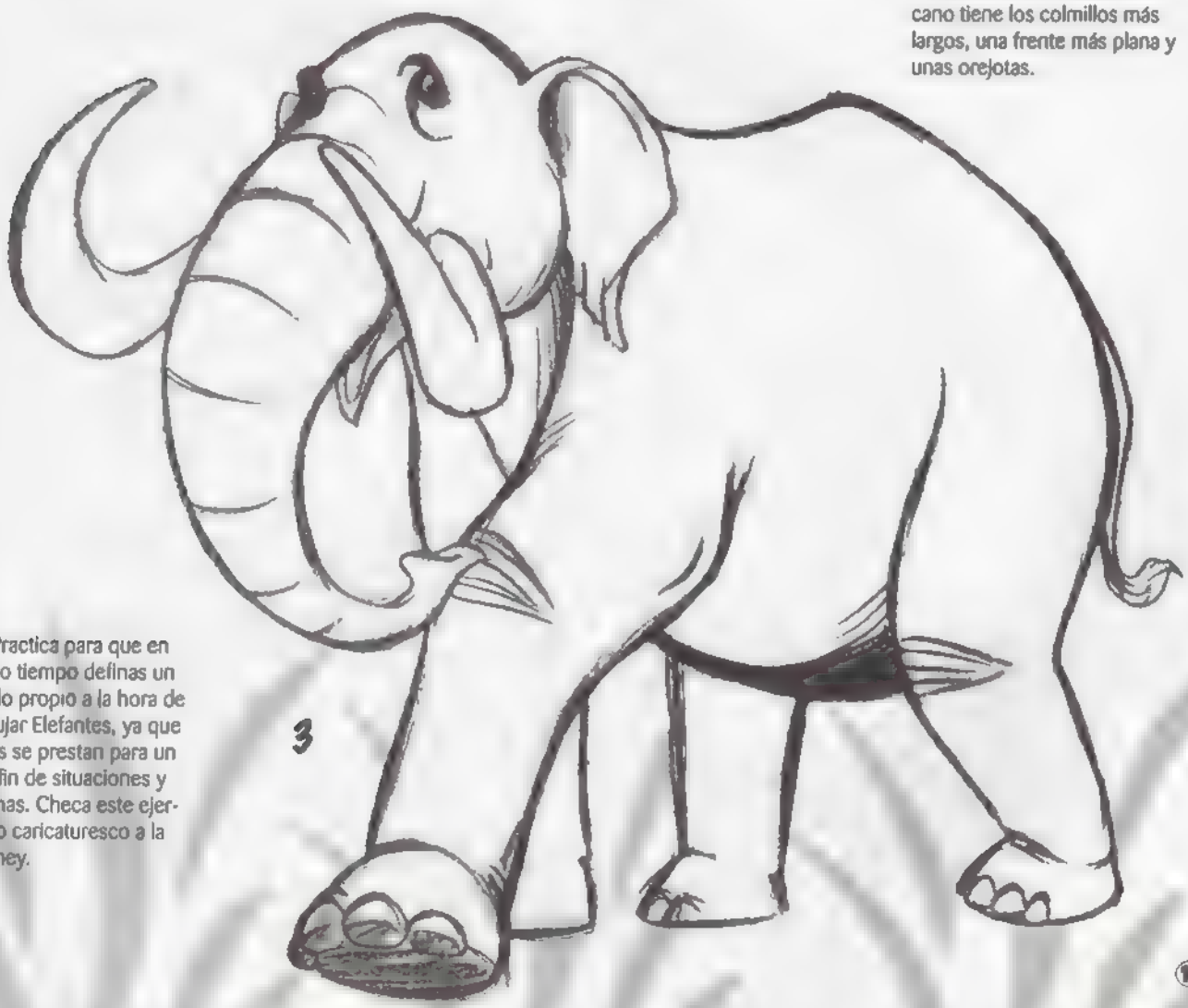
Bueno, ahora revisemos las cabezas del Elefante Asiático y del Africano, verás que entre ellos existen grandes diferencias.

1. El Elefante Asiático tiene, además de una frente más abultada, los colmillos más cortos, así como las orejas, esto es porque en su hábitat predomina el clima tropical lluvioso.



2

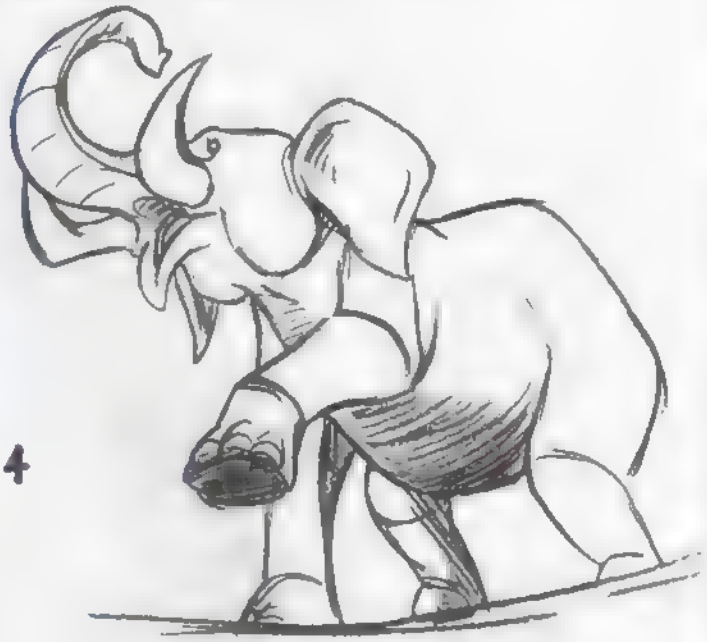
2. En cambio, el Elefante Africano tiene los colmillos más largos, una frente más plana y unas orejotas.



3

3. Practica para que en poco tiempo definas un estilo propio a la hora de dibujar Elefantes, ya que ellos se prestan para un sin fin de situaciones y tramas. Checa este ejercicio caricaturesco a la Disney.

4. Los Elefantes son muy fuertes, pero también dinámicos, en muchas partes se les entrena para que puedan realizar acrobacias u otro tipo de actividades, en este caso podemos apreciar un Elefante visto a contrapicada, que va pisando fuerte.



4

5

5. En cambio, en este ejemplo tenemos, un paquidermo realizando un truco sobre una pelota visto en picada. Este ejercicio se realizó en base a lo que se puede ver en un circo, así que no dejes de asistir al más próximo de tu hogar.

a. Y antes que lo olvide, las trompas también difieren de una especie a otra, la trompa del Elefante Africano tiene dos protuberancias que sirven de dedos, muy largos y hábiles.

a

AFRICANO

b. En cambio el Elefante Asiático tiene una trompa más austera, ya que sus dedos son más cortos, pero no por eso la trompa deja de serle útil.

b

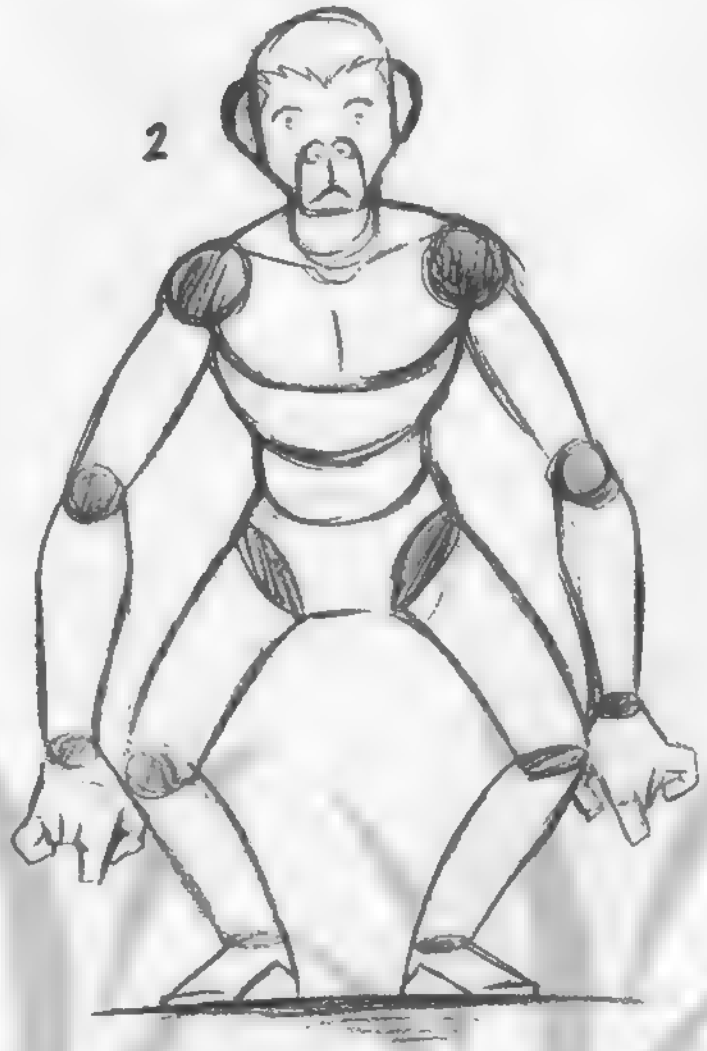
ASIATICO

SIMIOS

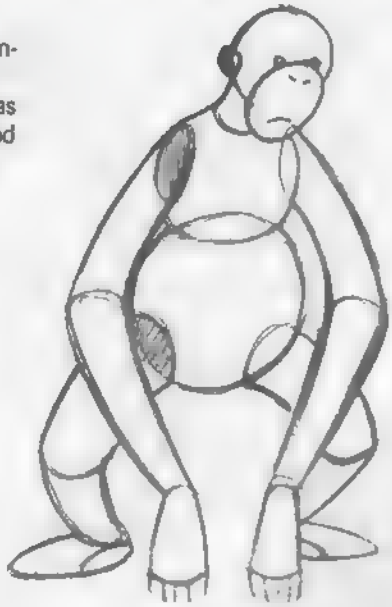
Los Simios son los animales más emparentados con los humanos, por lo que será fácil su estudio, ya que hemos estudiado al derecho y al revés la estructura humana. Así que, facilitado nuestro trabajo, iremos directamente a la estructura geométrica del Simio, en relación a la del Ser Humano, checa el dato.

1. Ya todos conocemos la estructura y proporción básica del cuerpo humano, así que presta atención a las diferencias que existen en relación con la anatomía del Simio.

2. Esta estructura es la de un Chimpancé, uno de los Simios más cercanos al hombre, observa que su estructura es casi idéntica, con las únicas diferencias en extremidades y columna vertebral. Pero las actitudes y gestos son prácticamente iguales, total, son nuestros parientes.

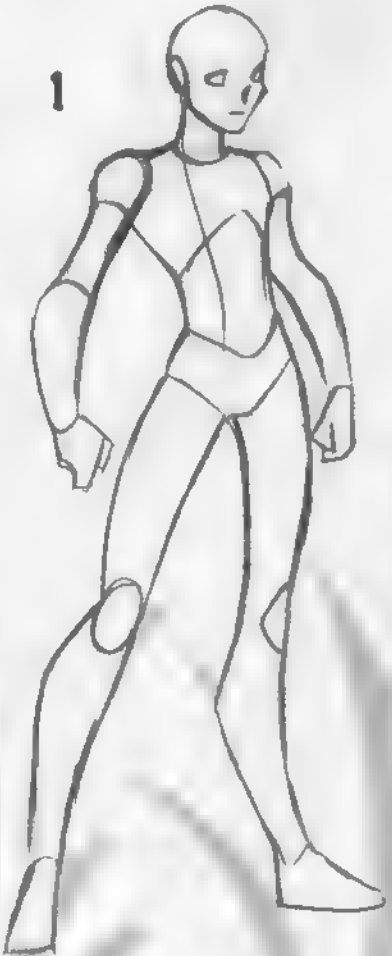


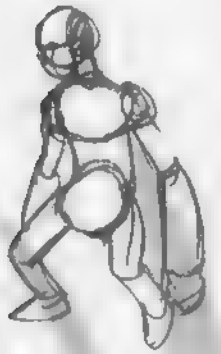
Claro que existen más diferencias entre hombre y Simio, a continuación veremos algunas que nos serán de gran utilidad a la hora de dibujar Simios.



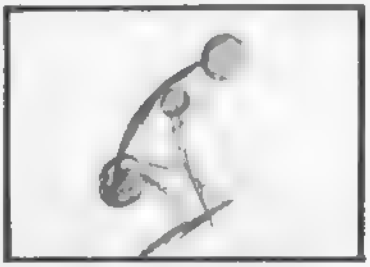
1. El cuerpo humano es erecto, su columna (como ya sabemos) tiene curvaturas que le permiten soportar el cuerpo de forma derecha, los brazos tienen un largo proporcional al cuerpo, así como las piernas, que son largas y quienes soportan el peso del cuerpo.

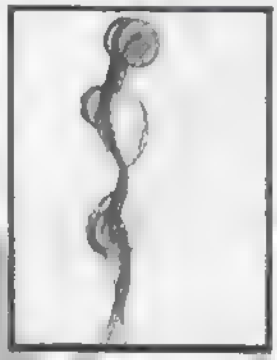
1



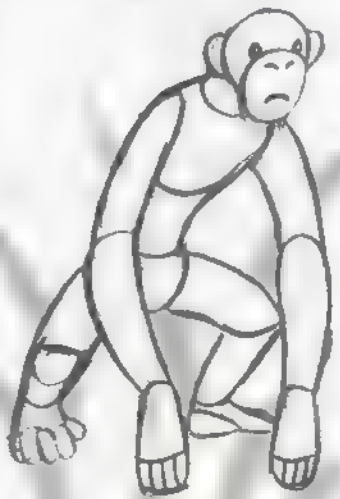


2. En cambio, el cuerpo del Chimpancé tiene los brazos más largos, las piernas cortas y una columna arqueada (por naturaleza). Y aunque puede caminar erecto, le es más fácil desplazarse usando sus manos como soportes auxiliares.





2



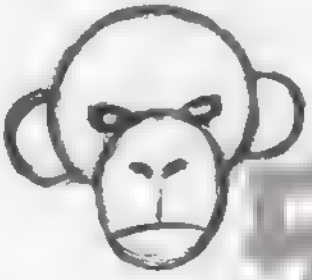
Otra de las diferencias que caracteriza a los Simios, y es el dolor de cabeza de antropólogos, es el cráneo. Ya conocemos como es el del ser humano, sin embargo, el de Simio tiene ciertas particularidades que le dan ese aspecto tan especial al rostro y sus gestos.

1. Cráneo humano de frente, en él apreciamos una frente amplia, pómulos medianos y una barbilla que enmarca la mandíbula.

2. El rostro humano, de frente, muestra una definición un tanto triangular a partir de la frente hacia la barbilla.

3. De perfil, la cabeza humana muestra también una definición triangular, pero del rostro hacia la nuca.

4. En cambio, el cráneo de Chimpancé muestra cuencas más grandes, al igual que los pómulos y la mandíbula, y casi no hay frente.



5. En esta estructura se muestran las orejas representadas con círculos, la nariz y boca se integran a un óvalo vertical que determina la prominencia de esta última.

6. De perfil, podemos apreciar mejor estas prominencias faciales, en relación con el tamaño de las orejas. Ojo, no todos los Simios tienen tremendas orejotas, toda esta estructura depende del tipo de primate que vayamos a dibujar.

7. En este ejemplo, la estructura craneal de Simio está regida por dos circunferencias que determinan el volumen de la boca y la cabeza, esto define el tipo de primate. Mientras más abultada sea la boca y menos grande el cráneo, más pequeño y salvaje será nuestro primate.

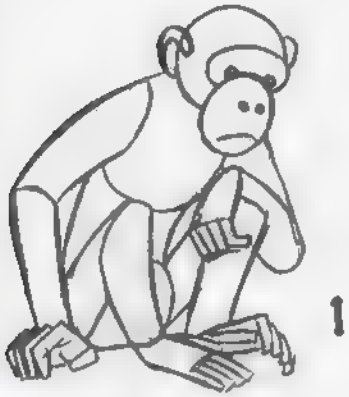
NOTA: Los primates se dividen en tres grupos básicos, los Monos, que son todos los pequeños, los menos evolucionados y los que tienen cola. Los Simios, que son los más próximos a nosotros, como el Gonla, el Chimpancé y el Orangután. Y por último, nosotros, los Humanos.

Juan Carlos Hernández
"Angel"

Chequemos ahora unas cuantas poses básicas de un Chimpancé, en éstas podemos apreciar que muchas de sus actitudes son casi idénticas a las humanas.

1. Sentado, reflexivo y apoyado en sus extremidades inferiores.

2. Caminando con una actitud seria, se apoya en sus meniscos para lograr un mejor equilibrio e impulso.



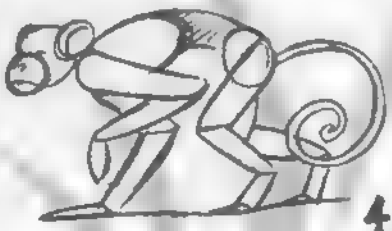
1

2

3. Inquieto y gritón, esta actitud la manifiestan al extremo con movimientos bruscos de brazos, saltos y alaridos.

4. Aquí tenemos un Mono Araña, que camina a cuatro patas y tiene una cola que le sirve de quinta extremidad. Su cuerpo es delgado, por lo que es muy á[illegible].

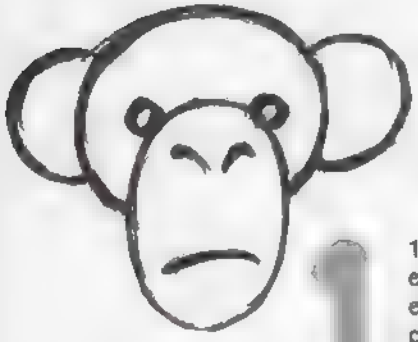
3



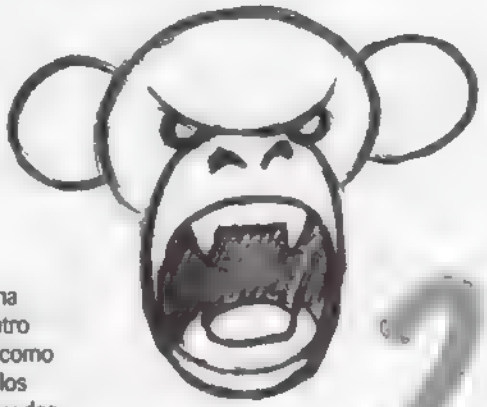
4

Juan Carlos Hernández
"Angel"

Ahora revisemos las expresiones básicas de un Chimpancé, éstas las puedes representar fácilmente si utilizas los elementos geométricos correctos.



1. Primero tenemos una estructura base de cuatro elementos, un círculo como cabeza, un óvalo para los músculos nasolabiales y dos círculos pequeños para las orejas, fácil ¿no?

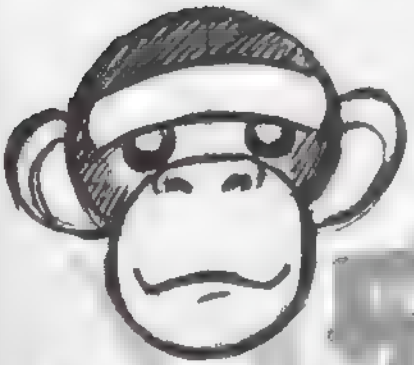


2. Ahora, si queremos enojado a nuestro Chimpancé, basta arquear las cejas y abrir la boca con respecto a los músculos faciales. ¿aprecias los dientes y los colmillos?

3. De perfil las cosas no cambian mucho, aprecia como el Chimpancé se muestra serio y tranquilo.

4. Ahora que si lo hacemos enojar, mostrará sus dientes y la nariz se arrugará.

Aquí tenemos otras expresiones bastante divertidas para toda ocasión…



5. Tranquilo, cómo que trama algo el muy…

6. Sorprendido y feliz, puede que esté recibiendo un regalo

7. Aquí gruñe, está molesto y preparado para atacar.

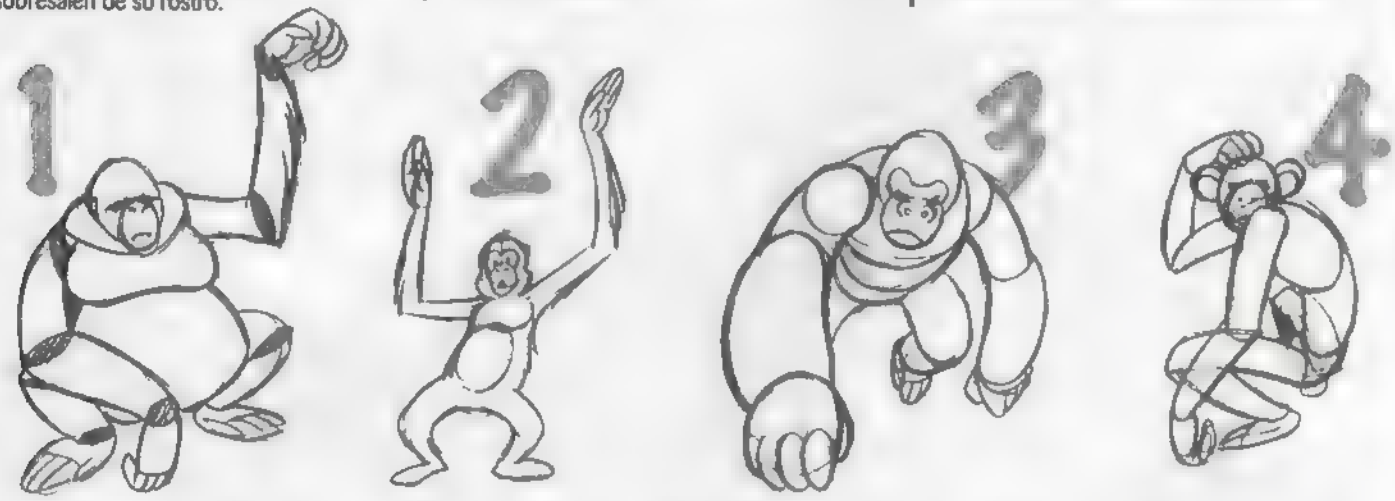
Juan Carlos Hernández
"Angel"

Aquí podemos apreciar las estructuras básicas de otros primates, checa el dato...

1. El Orangután, en cambio, es de una actitud más relajada, sus brazos largos son muy peludos y cuando llegan a la edad adulta desarrollan unos cachetotes que sobresalen de su rostro.

2. El Resus, es un simio pequeño pero muy astuto, parecido al Chimpancé, este amiguito se distingue por ser de un tono mucho más claro.

3. He aquí a un poderoso Gorila en plena carrera, podemos apreciar como su cuerpo es mucho más grande y robusto que el de los demás primates.



4. Ahora tenemos un pequeño Chimpancé que serenamente se rasca la cabeza, una pose muy representativa de éstos graciosos seres.

5. Gorila, nota que es el más robusto y grande de todos, sus enormes brazos le ayudan a desplazarse por la jungla, su cabeza es grande y su rostro medio agresivo. ¡El más fuerte y poderoso de todos.

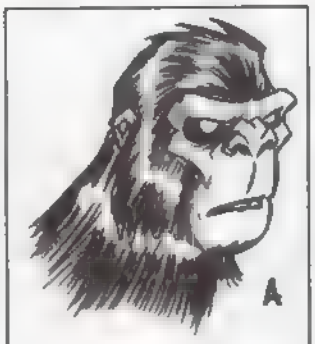
6. El rostro de un Gorila es más oscuro y sereno, su mirada tiende también a ser más profunda.

Juan Carlos Hernández
"Angel"

Ahora es tiempo de conocer un poco la mecánica de las manos...

Las manos de los primates son menos evolucionadas que las nuestras, pero no es algo que las haga inútiles, ya que sus pies tienen la misma funcionalidad, es decir, nos la matan en sujetar cosas.

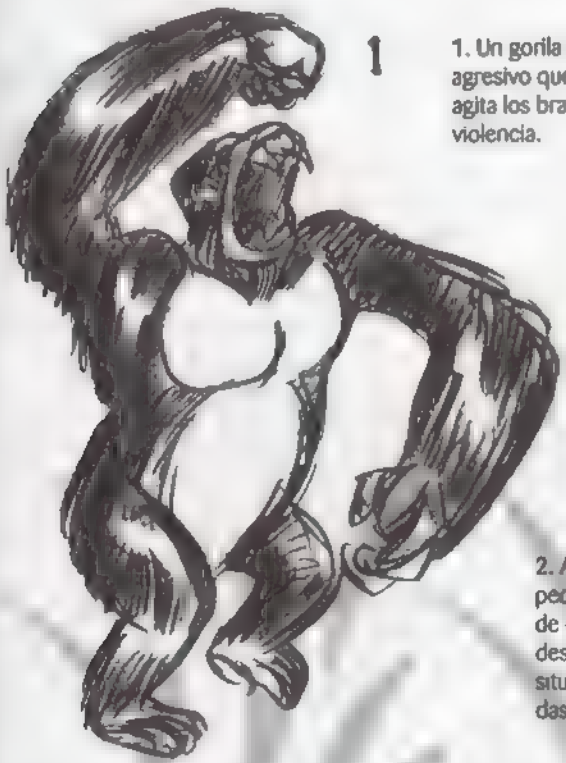
1. La estructura básica del pie de primate es oval, aprecia en el ejemplo que es de líneas curvas, esto le da una habilidad media para sujetarse de ramas y soportar el peso del cuerpo.
2. En este ejemplo el pie se cierra a manera de tenazas, para así asirse de ramas y poder trepar.
3. La estructura de la mano es muy parecida a la del humano, con la diferencia más notoria del largo. Existe una considerable distancia proporcional entre la punta del índice y el pulgar.
4. Las manos de primate son peludas, rugosas y por lo regular las uñas son color negro. Algo raras, pero muy representativas.
5. Nota en esta imagen, que la mecánica de la mano es un poco limitada con relación a la nuestra, por lo que difícilmente pueden cerrarla como nosotros.



Ahora veamos una pequeña estilización de un Chimpancé para una historia fantástica.

A. Aquí el Chimpancé ha evolucionado a un grado pre-humano, esta idealización es perfecta para una historia de ciencia ficción.

Para desarrollar el pelo y los rasgos rugosos de Simio, basta fusionar lo aprendido en Osos y Elefantes. Combinamos líneas suaves para el pelo y líneas rudas para las arrugas.

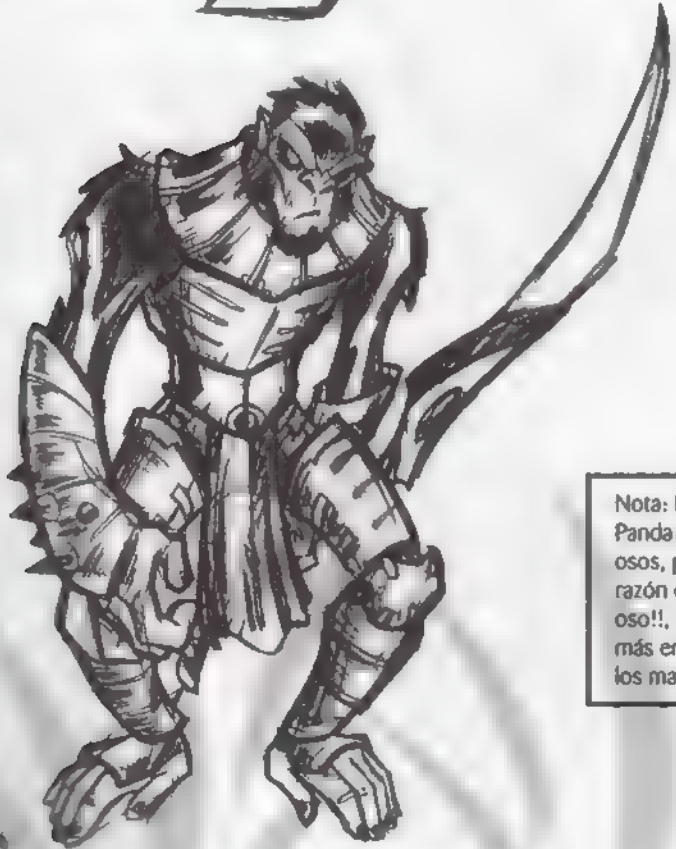


1. Un gorila furioso y agresivo que ruge y agita los brazos con violencia.

2. Aquí tenemos un pequeño ejemplo de cómo podemos desarrollar nuestras situaciones, ¿recuerdas 2001?

Juan Carlos Hernández
"Angel"

La estructura del Oso puede fusionarse con la del humano para desarrollar nuevos e interesantes diseños, tal como este guerrero.



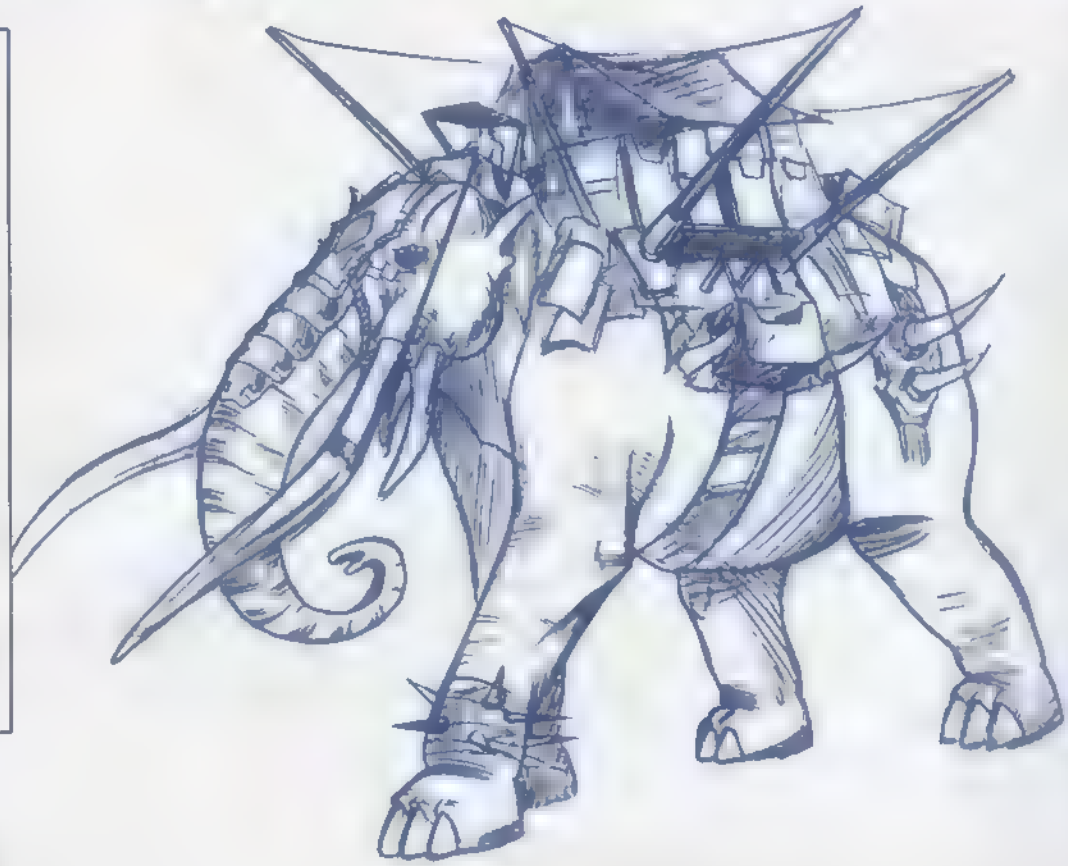
Nota: No incluimos al Panda dentro de los osos, por la sencilla razón de ¡¡no ser un oso!!, en realidad está más emparentado con los mapaches.

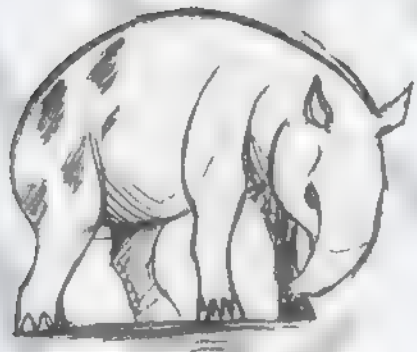
Juan Carlos Hernández
"Angel"

Las variaciones de la estructura básica de estos animales puede servir de inspiración para crear criaturas impresionantes, como un Olifante, bestias de transporte y carga que aparecen en las películas y relatos del libro "El Señor de los Anillos".

También puedes estudiar animales que son poco comunes, como el Tapir, o de estructura Inusual, como los Rinocerontes. Eso tal vez en otra ocación.

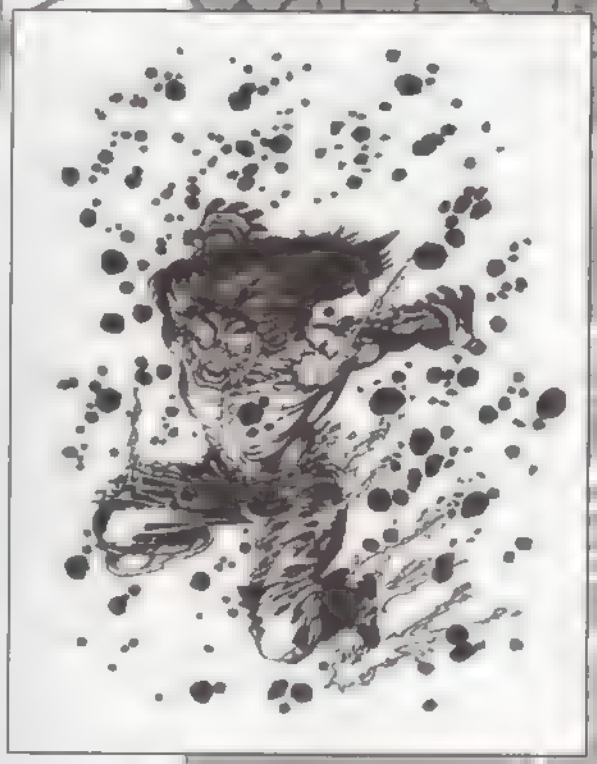
Practiquen mucho, nos veremos en otra clase. Hasta siempre.





FRANK MILLER

Bueno, continuamos con este gran artista que es Frank Miller, deben entender que su trayectoria es tan basta, que merece tratarse dignamente, es decir, de manera amplia, muy amplia. Así he aquí la segunda parte de este artículo.



SIN CITY, ése es el título bajo el que se engloban diversas historias independientes de diferente extensión, que tienen lugar en Basin City, una ciudad también conocida como Ciudad del Pecado debido a su corrupción generalizada. Este escenario cuenta con una serie de personajes y ambientes recurrentes de entre los que destacaremos dos, las prostitutas del Barrio Viejo, que debido a que tratan en una zona donde ni la policía se atreve a entrar, se han organizado entre ellas para protegerse; y Kadie's, el grito más sórdido de la ciudad, punto de encuentro de gran parte de los mafiosos de la ciudad y cuyo atractivo principal es el espectáculo de Nancy, una joven que baila semidesnuda-vestida de vaquera.

Matones, prostitutas, políticos corruptos, asesinos a sueldo, las mafias locales, todo tipo de variados perdedores y gente de mal vivir, éstos son el tipo de personajes que pueblan las historias de SIN CITY.

Personajes que además se entrecruzan habitualmente dando una sensación de vidas cruzadas y cierto sentido de unidad a todo el conjunto, aunque cada entrega de Sin City es un historia completa en si misma.

La primera historia de Sin City fue publicada en 1991, supuso, en su día, toda una apuesta contracorriente de Frank Miller dentro del cómic comercial estadounidense. Retomo el genero negro que estaba literalmente muerto en el mercado estadounidense desde hacia décadas y el éxito de Sin City propició que reapareciera con fuerza en años posteriores; dejó el color a un lado para realizarlo en blanco y negro, lo que habitualmente se reservaba para los cómics alternativos de poca difusion, desafio a la censura dibujando desnudos y escenas violentas que se había visto obligado a suavizar en sus trabajos para Marvel y DC; y lo más importante, creó un mundo propio, una estética nueva y un ritmo narrativo alejado de lo que había estado haciendo hasta ese momento y sin comparación con nada que estuviera haciendo ningún otro autor, comercial o no.

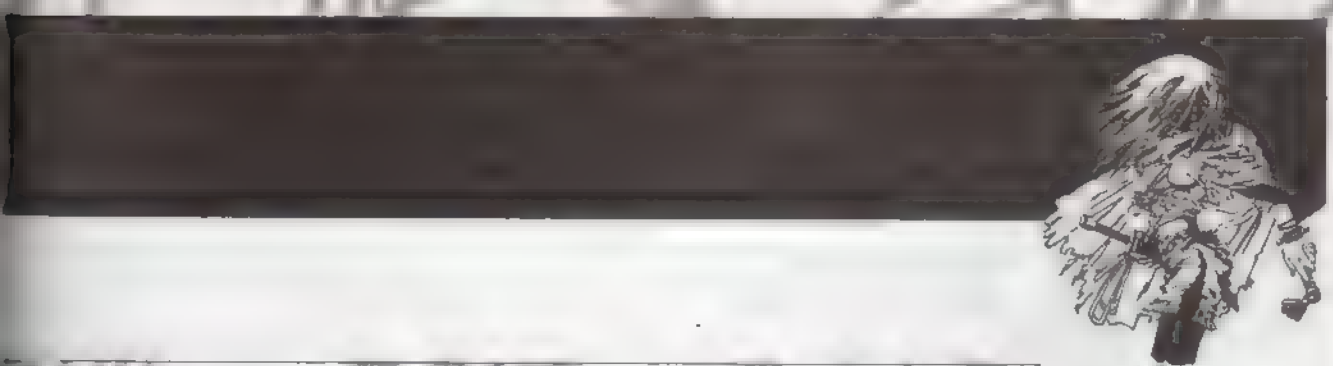
Sin City es una obra básica, fundamental en el cómic producido en E.U.A., pera tampoco se hace justicia a la verdad si afirmamos que todas las historias de la serie tienen el mismo nivel. Si bien es incontestable que la primera historia de la serie, titulada: **SIN CITY**, a secas, es imprescindible, las siguientes entregas (en diversos formatos y extensiones) han provocado que el público de Miller se divida entre los seguidores incondicionales que esperan cada nueva entrega y los lectores que consideran que Miller se repite a sí mismo y que ya había agotado la fórmula de la serie. De estas entregas posteriores destaca ESE COBAR-

DE BASTARDO, que está considerada, con bastante unanimidad, como la mejor de ellas, llegando a ser comparable, e incluso se podría decir superior a la primera; no sólo es gráficamente una de las mejores, sino que argumentalmente ejemplifica las premisas de la serie y el tema recurrente de su autor sobre el sacrificio heroico.

Para la primera publicación de esta serie, publicada bajo la editorial Dark Horse entre 1991 y 1992, se argumenta la aparición de un personaje llamado Marv, un "Conan con gabardina", como lo ha llamado el propio Miller, al estilo de las novelas hiperviolentas de Mickey Spillane, el creador de Mickey Hammer. Marv es un gigante monstruoso, una especie de criatura de Frankestein que consume sus días bebiendo en el garito más sórdido de Basin City y machacando a golpes a todos los que se presentan a meterse en una trifulca. Víctima de las circunstancias, Marv se verá envuelto en una trama muy clásica (lo acusan de un asesinato que no cometió) que lo conducirá a su rendición final. Miller ha declarado que en la cronología ficticia de Sin City, esta historia sería precisamente la última.

En cuanto a la segunda entrega, **SIN CITY: ESE COBARDE BASTARDO** (el título original es "That Yellow Bastard", miniserie de seis números, 1995-1996), el argumento trata sobre el detective Hartigan, que tiene 60 años de edad al iniciarse la historia y le falta una hora para jubilarse cuando lo arriesga todo, no sólo la vida en su sentido más biológico, sino la familia, la reputación y el retiro, para cumplir con su deber, salvar a una niña de 11 años y detener al loco homicida de Roark Junior, hijo del corrupto y poderoso senador Roark; esa decisión será el punto de salida de su infierno en vida particular, ya que el senador Roark decidirá hacerle la vida imposible como represalia.

El grado de idealismo y romanticismo que despliega Miller en Sin City, se sitúa varios grados por encima de sus obras anteriores. En ésta, todos los gestos, las relaciones y las conversaciones son artificios impostados, casi diríamos que pomposos en ese empeño excesivo más de una vez al emular los tópicos de la novela policíaca barata. La traslación de los clichés Hard Boiled al medio de la historia, su reinvención mediante el personalísimo filtro del dibujo y la narración visual de Miller, resultan un producto absolutamente novedoso. Es decir, aunque Sin City hunde sus raíces en el humo de Spillane y Bogart y se alimenta en los fósiles de una tradición acartonada de historias de crímenes populares, termina siendo algo distinto de aquello que le ha nutrido, en algo que ofrecer al lector con rasgos fascinantes que le pertenecen exclusivamente, que no han sido copiados de otro medio y que no podrán ser copiados en otro medio. Sin City está contada con una libertad a la que Miller sólo se había aproximado en su obra titulada Ronin (1983). Esta investigación formal se concreta en un intento de manipular el ritmo de lectura. El diseño de página alcanza, con este fin, una cate-



goría decisiva. Miller congela la acción, subraya un gesto determinado y puntualiza visualmente párrafos narrativos. Algunos lo han considerado una manera innecesaria y vacía de alargar argumentos demasiado simples, ahora mismo, en todo el mundo, no sólo en E.U.A., sino también en Europa y Japón, nadie narra como Miller, aunque títulos japoneses como Hotel Habour View lo recuerden en ciertos momentos.

SIN CITY: MORIRÍA POR ELLA (el título original es "A dame to Hill for", publicada en E.U.A., miniserie de 6 números, 1993-1994), es una historia donde se presenta al que serviría de nuevo protagonista recurrente de varias historias, Dwitght, antiguo periodista que trabaja sacando fotografías de casos de adulterio y que se verá abocado a un camino violento y una relación nada sana con Ava, una atractiva mujer dominadora y manipuladora. También hace su aparición la pequeña asesina ninja Miho, mientras se van dando más detalles sobre diferentes personajes de la Ciudad del Pecado que reaparecen en siguientes entregas.

A pesar de algunos despliegues narrativos tan asombrosos como los puede hacer Miller y tan naturales que ya nadie los aprecia, y de algunos momentos genuinamente intensos en el juego de poder-dominación entre Dwight y Ava, MORIRÍA POR ELLA, no resulta tan enérgica como sin city. La primera poseía una bella simplicidad que se diluye en el mayor número de personajes de ésta segunda historia. El drama se construye con fluidez y contundencia, pero la resolución se alarga demasiado e innecesariamente. El dibujo más sucio recurre a una línea de garabatos rota, fea, que también refleja el mayor enmarañamiento y menor limpieza de esta historia. Dwight, por otra parte, es un héroe demasiado obvio, sin ese carisma conmovedor de Marv y no consigue hacerse simpático al lector. No es que este título sea un trabajo fallido, pero si un trabajo ingrato, duro, de consolidación de lo establecido en el primer título y de apertura hacia nuevas vías por las que pueda avanzar la serie más allá de su anécdota inicial.

SIN CITY: LA GRAN MASACRE (el título original es "The Big Fat Kill", publicada en E.U.A., miniserie de 5 números, 1995-1996), cronológicamente inmediatamente posterior a MORIRÍA POR ELLA, nos presenta a Dwight de nuevo como protagonista, acompañado de las prostitutas del Barrio Viejo. En 1994 se había estrenado la película Pulp Fiction, poniendo de moda el humor negro, y Miller aprovecha la ocasión para tomar en los detalles truculentos de una historia, que parte de un incidente tarantiniano, para desembocar en su ensayo de la obra, pero con armas de fuego. Aunque se lee bien y tiene sus momentos, termina siendo la peor historia larga de Sin City.

SIN CITY: VALORES FAMILIARES, (publicada originalmente en formato de novela gráfica en los E.U.A., en 1998), por la anécdota que cuenta es más parecida a los relatos breves, por su extensión más cercana a las historias largas, VALORES FAMILIARES nos devuelve a Dwight y Miho y nos acerca a la hasta ahora desconocida mafia italiana de Sin City. La acción parte de un incidente que ya ha sucedido cuando empieza la historia y que trata de ser reconstruido desde distintos puntos de vista. Hasta el final no conoceremos la verdad de lo que ocurrió la noche fatídica, de manera que se introduce un elemento de misterio poco habitual en Sin City. La experimentación formal alcanza también el estilo de dibujo, la iluminación pierde algo de protagonismo para devolvérselo a la línea que se multiplica en trazos sucios, quebrados y minuciosos. Temáticamente Miller nos plantea una pregunta evidente: ¿Qué es lo que une a una familia? En conjunto, lo escueto del argumento, la baja calidad del dibujo y lo indulgente de las conclusiones resta poderío a una obra que abre caminos formalmente, para intentar el relato de extensión superior, pero que en si misma no resulta demasiado estimulante.

SIN CITY: ALCOHOL, CHICAS Y BALAS (el título original es "Brooze, Broads and Bullets", tomo publicado en E.U.A., en 1998), recopila 11 historias cortas que aparecieron intercaladas entre las historias largas en números únicos. Las historias cortas de Sin City han sido las que peores críticas ha llevado la serie (aunque algunas llegan a ser realmente espectaculares gráficamente), y el especial NOCHE DE PAZ, incluido en ése tomo, fue totalmente criticado en su momento; se trata de un experimento que utiliza 26 viñetas a toda página para un argumento realmente ocioso. Como curiosidad, cabe mencionar que en LA NOVIA IBA DE ROJO, fue la primera vez que Miller uso, en Sin City, otro color distinto del blanco y negro para remarcar algún elemento de la historia.

En palabras del propio Miller sobre su obra autónoma SIN CITY, declará:

"Mi perspectiva es esencialmente romántica. Se llama Sin City porque básicamente trata sobre la moralidad ósea, gente siendo puesta a prueba por un entorno corrupto. Eso tiene que ver con quien soy yo y con la clase de historias que me gustan.

Siempre he sido fan de las historias de crímenes, desde que era niño. Cuando me mude a Nueva York, esos eran los únicos dibujos que traía, páginas de cómics de crímenes amateur que había hecho. Siempre me han encantado. Ahora, cuando llegue a Nueva York era el año de 1976 y no había precisamente un mercado de los cómics de crímenes. De hecho, el Comics Code (organismo de censura de los cómics) impedía que se publicará. No se podía utilizar la palabra "Crimen" en el título de ningún cómic. Es fácil observar esas influencias en todos los superhéroes que hice, desde Dare Devil hasta Batman. Por eso me atraían los superhéroes que no tenían poderes. Me gustaba especialmente Dare Devil por su poder, porque su rasgo principal era una minusvalía. De manera que ésa ha sido siempre mi ambición.

Pero lo que más contribuyo a que me concentrara en hacer Sin City y en trabajar por mi propia cuenta, fueron el par de años en Hollywood. Mientras escribía la secuela de Robocop, me toco pasar la experiencia de Hollywood completa, y después de un tiempo comprendí que Hollywood es, en gran medida, una especie de purgatorio. Me sentía espantosamente mal. Llevaba dos años sin dibujar. Era la primera vez en mi vida que había dejado de dibujar. Así que decidí volver a hacerlo, pero esta vez haría simplemente lo que quisiera hacer, sin compromisos. Y a ver si funcionaba. Así que tome algunas notas que tenía (el nombre de Sin City para la serie se me había ocurrido tiempo atrás) y concebí un argumento, me senté y empecé a dibujar. No creo que jamás me haya puesto a hacer nada pensando menos en el público o los compradores. Fue muy gratificante.

Sin City fue la primera serie que hice en blanco y negro y tuve que replantearme un gran número de cosas sobre mi manera de ver los cómics en blanco y negro. No quería que fuese simplemente un cómic al que le faltara el color. Quería aprovechar al máximo el potencial del blanco y negro. Presentar un ritmo diferente. Lo que he buscado con Sin City ha sido encontrar un territorio intermedio entre el congestionado ritmo de los cómics americanos, donde todo está muy apretado y hay un millón de palabras y un millón de imágenes constantemente, y esa cualidad, casi slip-book, del manga japonés. Quería dar con algo que empleara una pizca de ambos y que delimitase un territorio intermedio entre los dos ritmos. Porque tiendo a encontrar al manga demasiado rápido y los cómics americanos demasiado lentos.

También, dado que era blanco y negro, sabía que las imágenes tendrían que ser normalmente más grandes, y que el negro tendría que transmitir el sentido de cada viñeta tan claramente como fuera posible. Así que empecé a pensar en términos de formas negras y, por supuesto, al mismo tiempo estudie a los autores que mejor manejaban el blanco y negro en el medio. Como Eisner, Wallace Word y Johnny Craig. Así que ha sido una serie de experimentos en busca del mejor ritmo."

FRANK MILLER

CHARLA ENTRE MONITA Y MONEROS

Hola a todos.

Este espacio es un lugar para hacer reflexiones que los hagan pensar, es un lugar abierto a las experiencias, a la imaginación y a nuestra percepción, es un espacio en donde todo lo que forma nuestro interior busca la manera de salir, de comunicar, de expresar, de ser; porque el ser humano existe gracias a lo que lo hace diferente de unos a otros, de lo que aprendemos y de las decisiones que tomamos, este espacio es como una charla, sí, una charla entre monita y moneros...

Hoy me visitó la musa y decidí escribirles algo, heme aquí, lista para ensandecer su vida. Espero lo disfruten.

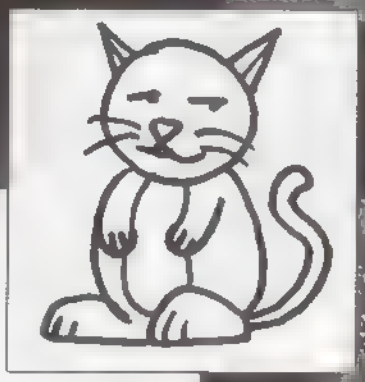
Les hablaré de dibujos, dibujantes y garabatos.

Cuando éramos niños solíamos dibujar y cada uno de nosotros interpretaba en el papel su inocente visión de las cosas, si vemos esos dibujos ahora no son más que un garabato, sin embargo ese mismo garabato hacia a nuestra madre feliz, se enorgullecía y decía: "¡¡Qué lindo conejo!!", aunque en realidad parecía gato mutante.

Pero conforme fuimos creciendo nos alejamos de esa percepción de las cosas, nuestros ojos aprendieron a percibir otras realidades y cambiamos nuestra manera y ritmo de dibujar; unos más y otros menos.

Los que dibujaron más, decidieron ser dibujantes, impulsados tal vez por las largas horas frente a las caricaturas, o tal vez por la compañía de sus superhéroes favoritos, plasmados en un papel y con una narrativa que te hacia entrar a las realidades de otras personas, o quizás por esas horas largas en las que sus dedos estaban más que ampollados por el eterno uso del joystick o el control de los videojuegos.

Pero al dibujar se toparon con la realidad tal cual es, se encontraron con que aunque soñaran y desearan ser dibujantes, no conseguían tan añorado premio, el que su dibujo saliera publicado, o mejor aún, que fuera publicado y pagado a buen precio como en el primer mundo.



Así que unos cuantos dibujantes desistieron del sueño, a algunos otros les dijeron "tú no la haces..." y mataron su espíritu de dibujante, y otros tantos decidieron entrarle al dibujo de las mujeres exuberantes (que por cierto, hombres, créanme, esas chicas golosas no existen) y los machos promiscuos (éstos si los hay) donde lo "sensacional" es la "realidad", y les pagaron, y les publicaron, aunque esos garabatos no fueran un orgullo para su mami.

Pero algunos más siguen en el esfuerzo constante, siguen dibujando garabatos y la gente del medio, además de su mami, les dicen "te quedo muy padre". Y otros por fin son publicados, aunque no bien pagados, pero lo importante es que siguen buscando darse a si mismos la categoría de Dibujante; porque el ser dibujante no necesita una acreditación de alguien o de algo, sólo se necesita el que uno crea firmemente que es capaz de dibujar

y meterse a ésa práctica constante de bolitas y palitos, como cuando íbamos al kinder, y eso si, no perder la percepción de la realidad personal, que hace que cada uno de nosotros sea diferente.

Así es como esas personas, a las que llamamos dibujantes, crean mundos alternos, donde cada personaje cobra vida en universos diferentes y que son compartidos a nosotros, simples mortales, por medio del papel o medios virtuales, porque hoy en día lo digital es cada vez más tangible.

Todo esto, me lleva a la conclusión... ¿¿¿por qué el ser humano no hace lo que en verdad desea???

Por ejemplo, los deportistas desean medallas olímpicas, y con eso en mente se ejercitan y compiten. Entonces, si lo que desean los artistas gráficos es plasmar su mundo en un espacio, ¡¡¡caray!!!, pues no hay más que dibujar para hacerlo realidad.

Así que si algún día te das cuenta que tu sueño es dibujar, ¡¡¡pues dibuja!! No importa que tan garabato o que tan mutante sea tu trazo; una de las cosas que admiro de algunos de mis amigos dibujantes, es que no han dejado de dibujar, aunque algunos (ji, ji), siguen haciendo gatos mutantes.

Tal vez creas que eres muy bueno y que tienes demasiado que dar, pero que si dibujas alguien te copiara tu estilo, ¡¡¡pues que te lo copien!! Eso quiere decir que eres inspiración para alguien más.

Quizá creas que no tienes ese don, pero si es lo que quieres, hacerlo te hará sentir mejor, algún ser de los que habitan este planeta apreciara tu trazo.

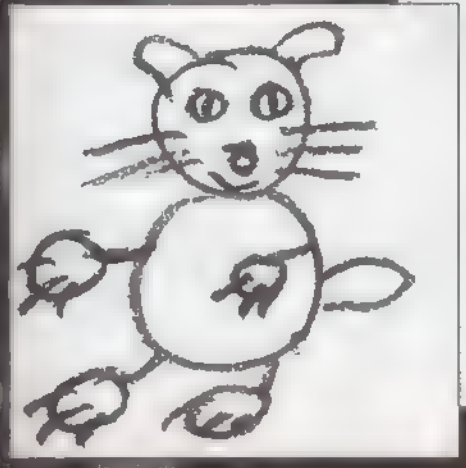
Seguramente eres muy bueno ¡¡¡¡dibujando!!!!, pero estás estancado esperando que alguien te lo diga... mal hecho, pues a los perros nadie les dice que tienen que ladrar y sin embargo ladran.

O a lo mejor piensas que tienes otras obligaciones y que si dibujas no será tan remunerado como tu trabajo asalariado, pero esto no hará que tu vida sea productiva para tu familia, entonces trabaja para que tus retoños tengan un par de crayones y papel donde garabatear su primer gato mutante, pero eso sí... sigue dibujando, es más ¡¡¡dibuja con ellos!!!

Sólo me resta decirles lo siguiente: Haz lo que realmente deseas y la lana y el éxito llegarán solos, y mientras tanto vivirás satisfecho rodeado de tus garabatos.

A ver cuando me inspiro de nuez, saludos y sueñen con el Hombre Araña o con su personaje favorito, según sea el caso.

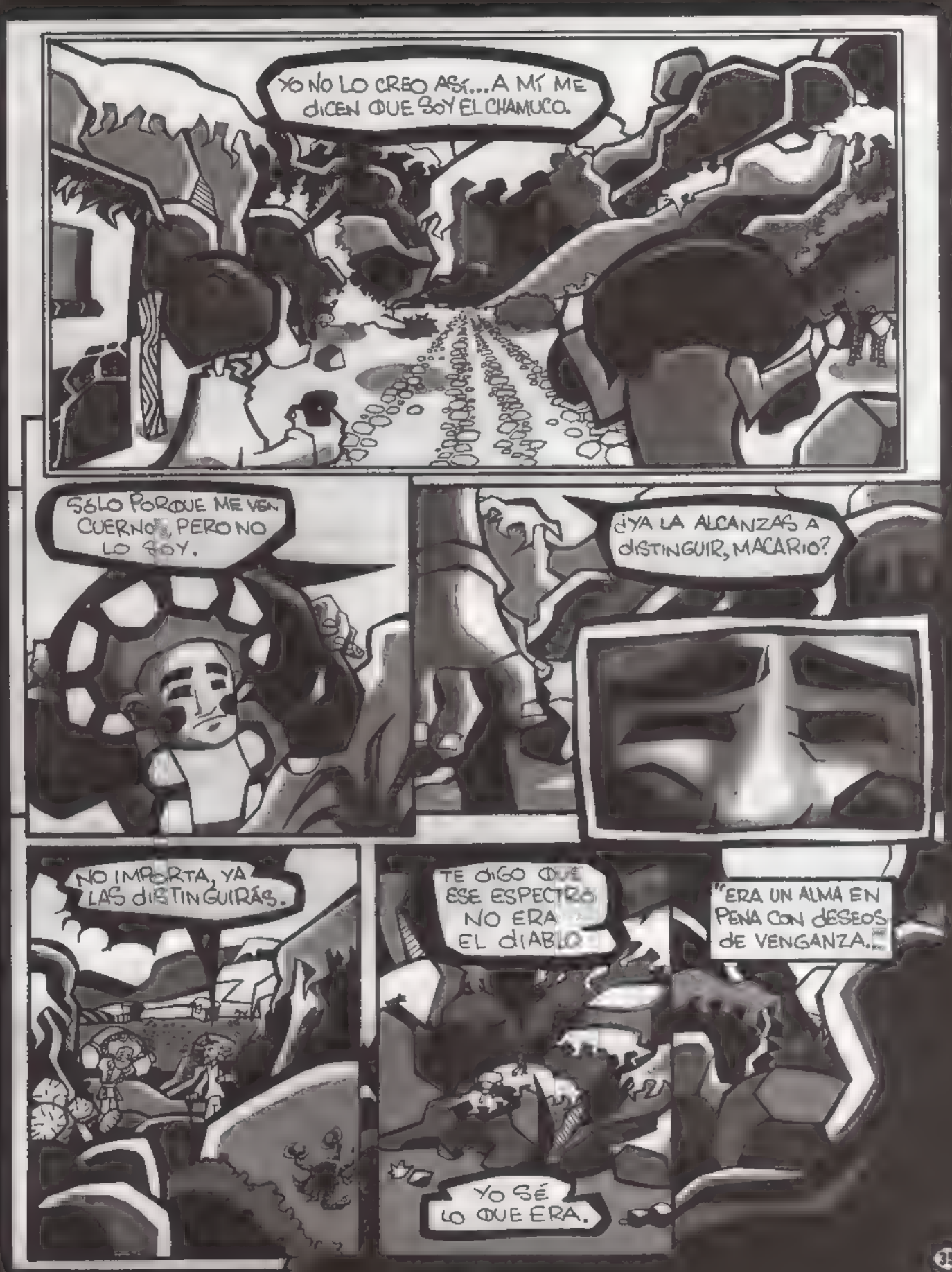
Adiós.
Lillian.



Las Montañas del Sur

ESA QUE TIENE FORMA DE ESPECTRO Y ESAS DOS DE ABAJO QUE PARECEN HOMBRES
¿NO LAS VES? ... NO TE ESFUERCES, MACARIO.
LA CARGA QUE TRAES EN LA ESPALDA ES PESADA.
PRONTO ANDAREMOS MÁS CERCA Y LAS PODRÁS VER MEJOR.
TENEMOS QUE ATRAVESARLAS. SAN GABRIEL ESTÁ MÁS AL SUR, A UNOS CUANTOS KILÓMETROS.
DEJAREMOS NUESTRA CARGA DONDE TE DIJE Y PASAREMOS LA NOCHE EN SAN GABRIEL.
TÚ NOMÁS SIGUE CAMINANDO. NO TE DETENGAS.

SÉ MUY BIEN CUANTO LA QUIERES;...
SI LO QUE TE PREOCUPA ES TU SOFRONIA, YA TE DIJE QUE POR ELLA REGRESAREMOS DESPUÉS.
...PERO POR AHORA DEBEMOS IR SÓLO TÚ Y YO.
SIGUIERON CAMINANDO EN SILENCIO POR UN RATO. LUEGO DON FAUSTINO, EL MÁS VIEJO, SIGUIÓ HABLANDO.
TE DIGO QUE AQUELLA MONTAÑA....
¿CÓMO QUE CUAL MONTAÑA?
¡LA QUE TE PLATIQUÉ! LA QUE PARECE ESPECTRO.
BUENO, PUES ESA, DICEN QUE ES EL CHAMUCO.

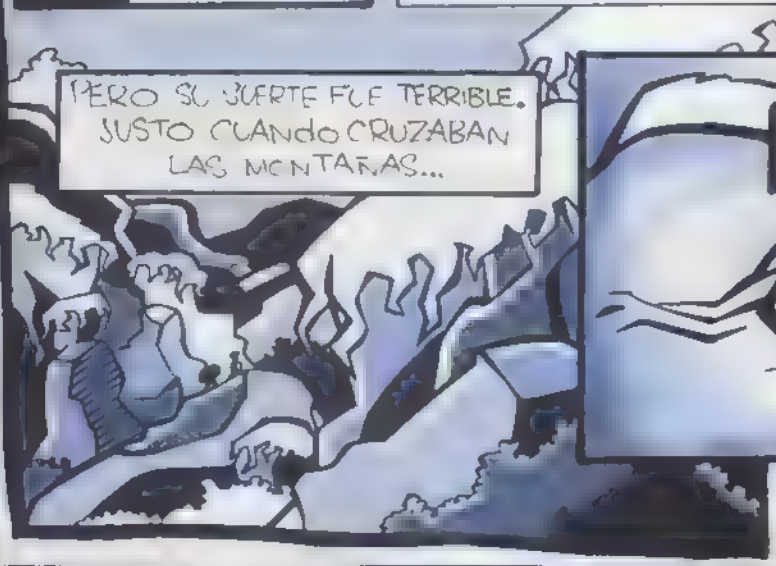

YO NO LO CREO ASÍ... A MÍ ME DICEN QUE SOY EL CHAMUCO.
SÓLO PORQUE ME VEN CUERNOS, PERO NO LO SOY.
¿YA LA ALCANZAS A DISTINGUIR, MACARIO?
NO IMPORTA, YA LAS DISTINGUIRÁS.
TE DIGO QUE ESE ESPECTRO NO ERA EL DIABLO
"ERA UN ALMA EN PENA CON DESEOS DE VENGANZA..."
YO SÉ LO QUE ERA.

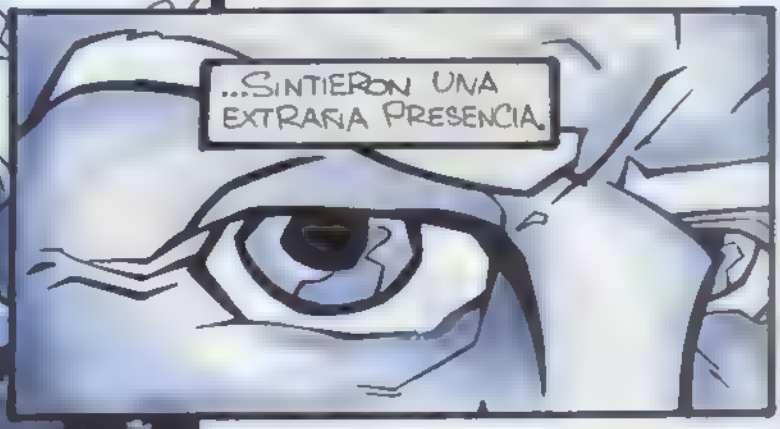
...QUE APARECIÓ POR PRIMERA VEZ EL DÍA EN QUE MURIÓ DOÑA EDUVIGES MARTÍNEZ, UNA BRUJA.
¿A LOS QUE PARECEN HOMBRES TAMPOCO LOS VES?
MÍRALOS BIEN...
...PARECEN ATERRADOS...
¿NO?...BUENO.
SE DICE QUE ESOS DOS HOMBRES MATARON A DOÑA EDUVIGES ÉSA MISMA TARDE.
DOÑA EDUVIGES SE ENCONTRABA EN SU CASA.
PARECÍA ESTAR EMBRUJANDO A ALGUIEN; CREO.
CUANDO LOS DOS HOMBRES LLEGARON.
UNO DE ELLOS SACÓ UN MACHETE DE EMPUÑADURA NEGRA.

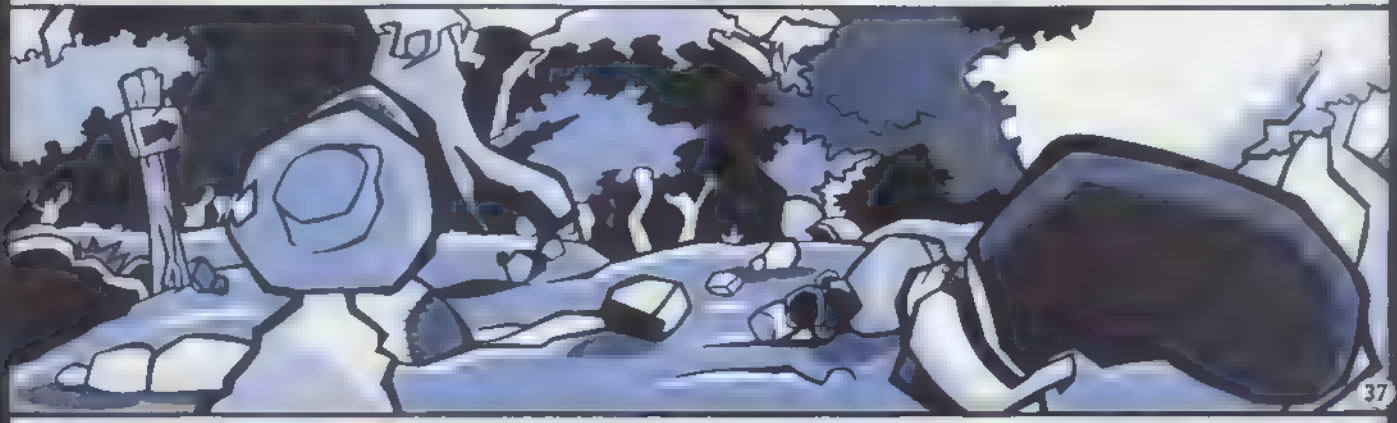
Y MATÓ A LA BRUJA HACIENDO QUE LANZARA UN GRITO TERRIBLE.

SIENDO LOS HÉROES TUVIERON QUE ENVOLVER EL CUERPO EN UN SACO Y HUIR DE MICTLANTEPEC AL OSCURECER.

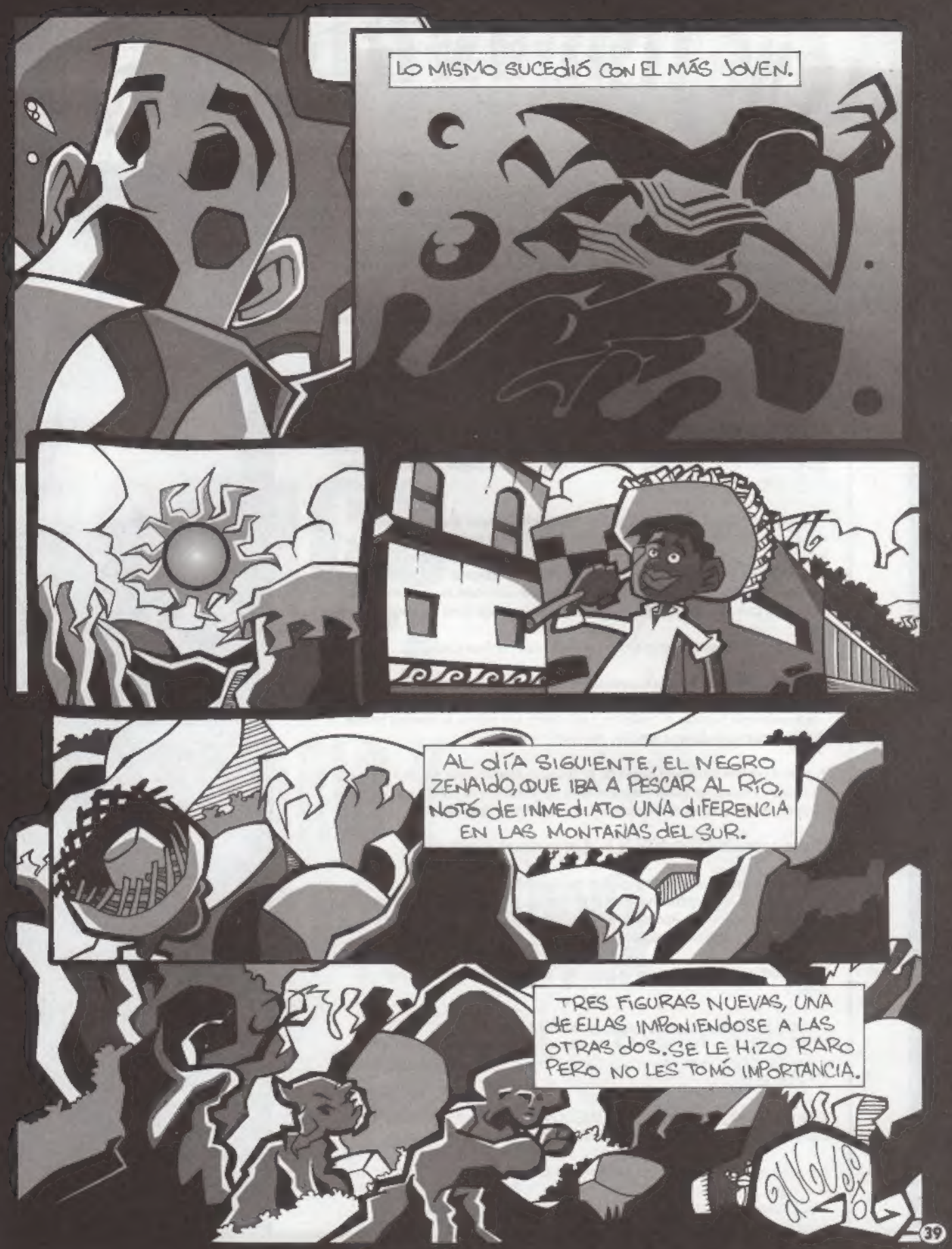
PUES AQUELLA BRUJA TENÍA HECHIZADO A MEDIO PUEBLO Y TEMÍAN QUE EDUVIGES DESDE EL MÁS ALLÁ ORDENARA MATARLOS.


PERO SU SUERTE FUE TERRIBLE. JUSTO CUANDO CRUZABAN LAS MONTAÑAS...


...SINTIERON UNA EXTRAÑA PRESENCIA.



ERA EL ALMA DE DOÑA EDUVIGES, QUIEN REGRESÓ DE LA MUERTE PARA VENGARSE.
LOS HOMBRES HUYERON HORRORIZADOS.
EL MÁS VIEJO CAYÓ.
TRATÓ DE DEFENDERSE CON EL MACHETE QUE LLEVABA.
PERO FUE EN VANO.


LO MISMO SUCEDIÓ CON EL MÁS JOVEN.
AL DÍA SIGUIENTE, EL NEGRO ZENAIDO, QUE IBA A PESCAR AL RÍO, NOTÓ DE INMEDIATO UNA DIFERENCIA EN LAS MONTAÑAS DEL SUR.
TRES FIGURAS NUEVAS, UNA DE ELLAS IMPONIENDOSE A LAS OTRAS DOS. SE LE HIZO RARO PERO NO LES TOMÓ IMPORTANCIA.

¿CÓMO DESPEDIRSE DE UN AMIGO?

Ahora que han corrido los días, esas pocas palabras que me avisaban de tu muerte AMIGO, son tan ciertas y crudas como la verdad. Ahora sé que ya no estás más en esa oficina donde pasaste muchos años dirigiendo tus sueños y tus realidades, tus retos y tus batallas; pero sobre todo ese espacio donde siempre estaba el amigo con la sonrisa franca y el abrazo pronto el apretón de manos y la broma amable.

Eso que nace y crece sólo con el tiempo entre las personas que van compartiendo el mismo camino y el mismo destino: LA AMISTAD.

Ese sábado, después de que me avisaron que te habías ido, me senté con la mirada perdida y los ojos desbordados de imágenes.

Imágenes de 34 años atrás cuando los dos coincidimos en el camino de las letras; tú, probando tus primeras experiencias como Editor, y yo proponiendo mis primeras ideas para crear sobre el papel aquellas publicaciones que ahora son sólo referencias lejanas.

Y como parte de mi sincero dolor por tu partida, busqué algunos de esos viejos ejemplares que ahora son papeles amarillentos pero que encierran toda la lucha de aquellos días. Días muy difíciles en ese inicio de camino cuando "el equipo" éramos sólo tres o cuatro personas. ¿Recuerdas? Mucho trabajo, muchas esperanzas y muchas satisfacciones que aliviaban lo apretado de los ingresos y que tenías que "estirar" para que cada quien lleva "el chivo" a casa.

¡Cuantas anécdotas en torno a cada una de esas publicaciones!

Luego vinieron esas nuevas experiencias en mi vida profesional y nuestros caminos se separaron, ¿Diez, quince, veinte años? Fueron muchos, pero cuando ocasionalmente pasaba a tú oficina a saludarte, ahí estaba la sonrisa franca, el abrazo pronto y la broma amable. Siempre, siempre.

Y ambos comprobamos lo cierto de la amistad; cuando ésta existe, el tiempo no cuenta. Podíamos pasar meses o años sin vernos, y al volver a saludarnos tal parecía que apenas el día anterior nos habíamos despedido.

¡Cuantas cosas nos platicábamos en el corto tiempo de una visita!

Y como queriendo el destino premiar nuestra AMISTAD, nuestros caminos se volvieron a reencontrar hace unos meses y los proyectos de dos viejos luchadores volvieron a aparecer sobre el escritorio, y un compromiso para comer juntos el miércoles siguiente.

Ya no pudimos hacerlo… una cita impostergable se te presentó cuatro días antes.

Y ahora aquí estoy despidiéndome de mi GRAN AMIGO DE TODA LA VIDA de la única manera que sé hacerlo, escribiéndote ésta nota con toda la sinceridad de mis recuerdos y con el dolor franco de quien extrañara siempre TU PRESENCIA.

¡Gracias ARNULFO FLORES MUÑOZ! gracias por todos los buenos momentos que compartimos en la trinchera y en la amistad.

Fue un honor haber conocido a un BUEN HOMBRE.
Tu amigo.
Fco. Flores H.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26,
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3,
junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE TE OFRECEREMOS CLASES POR INTERNET,
INSCRIBETE GRATIS EN NUESTRA PÁGINA: www.esprodibujo.com.mx

El festival del cómic que transforma la ciudad

Talleres
Concursos
Juegos

Conferencias
Proyecciones
Disfraces

EXPO REFORMA
Del 18 al 20 de marzo. De 11:00 a 19:00
Morelos 67 Col. Juárez (entre Eucareli y Reforma)
cerca del metro Juárez y metro Hidalgo

Convención MANGA DibujArte
EDITORCISTER